

GM GEMS

A COLLECTION OF
GAME MASTER INSPIRATION



GOODMAN
★ G A M E S ★

ИДЕАЛЬНЫЙ МАСТЕР:

СБОРНИК ИДЕЙ ДЛЯ МАСТЕРА

СОДЕРЖАНИЕ

Введение от Стивена С. Грира2

ГЛАВА 1: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОРОДЕ

Алхимические промашки от Рона Бартон, Б.
Мэтью Конклина III, Элизабет Куртс,
Филлипа Ларвуда, Грега Оппедисано и Тима Хичкока 3
100 событий в порту от Рона Бартон,

Рассела Брауна, Б. Мэтью Конклина III, Элизабет Куртс
и Хала Маклина6

Местные байки и скрывающаяся за ними истина от
Элизабет Куртс, Хала Маклина и Тима Хичкока 8

Запоминающиеся НИП от Рассела Брауна.....10

Ритуалы посвящения от Лу Агресты, Рона Бартон,
Элизабет Куртс, Эда Хили и Тима Хичкока12

Особые магазины от Ашавана Дойона.....14

Уникальные таверны и постоянные дворы от
Рона Бартон, Рассела Брауна,
Элизабет Куртс и Роба Маннинга16

Необычные праздники от Рона Бартон,
Б. Мэтью Конклина III, Элизабет Куртс,
Эда Хили и Тима Хичкока19

Что там у него в кармане? от Джона Е. Линга, мл.22

Запоминающиеся постоянные дворы от Джона Е. Линга, мл.23

ГЛАВА 2: ПОЛОВИНА УДОВОЛЬСТВИЯ В ПУТЕШЕСТВИИ

Свежий взгляд на караваны от Стивена С. Грира,
Адама Дайгла, Патрика Смита, Стефана Хаппа и Эда Хили.....25

Необычные лагеря от Адама Дайгла,
Грега Оппедисано и Грег Реланда.....27

Придорожные руины от Рассела Брауна и Грег Оппедисано.....31

Бродячие торговцы от Б. Мэтью Конклина III,
Элизабет Куртс, Стефана Хаппа и Тима Хичкока.....33

Ужасы войны: Марш войск от Рассела Брауна.....35

Усмирение бури от Эда Хили,
Джона Е. Линга, мл. и Грег Реланда37

ГЛАВА 3: ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Альтернативные «чудеса» для *жезла чудес* от
Элизабет Куртс, Роба Маннинга, Грег Реланда,
Тима Хичкока и Дэйва Холла.....40

Пустые комнаты тоже можно описывать от
Рона Бартон, Тома Ганса, Б. Мэтью Конклина III,
Элизабет Куртс, Роба Маннинга, Грег Реланда,
Тима Хичкока и Крейга Шакльтона43

Знакомые существа с незнакомыми лицами от
Б. Мэтью Конклина III и Элизабет Куртс.....46

Позабывшие звери от Хала Маклина49

Новые и необычные источники света от
Адама Дайгла, Джона Е. Линга, мл. и Грег Реланда.....51

Чужое чую от Рассела Брауна53

Ядовитые вещества от Лу Агресты,
Элизабет Куртс, Грег Оппедисано, Стефана Хаппа
и Тима Хичкока56

Короткие сцены для привлечения внимания от
Рона Бартон, Стивена С. Грира Элизабет Куртс,
и Тима Хичкока60

100 уникальных сокровищ от Рона Бартон,
Стивена С. Грира, Б. Мэтью Конклина III,
Элизабет Куртс, Грег Оппедисано и Тима Хичкока.....62

РАЗРАБОТЧИКИ

Менеджер проекта: Стивен С. Грир

Организаторы проекта: Лу Агреста, Рон Бартон, Ашаван Дойон, Б.
Мэтью Конклин III

Авторы: Лу Агреста, Рон Бартон, Рассел Браун, Том Ганс, Стивен С.
Грир, Адам Дайгл, Ашаван Дойон, Б. Мэтью Конклин III, Элизабет
Куртс, Филлип Ларвуд, Джон Е. Линг, мл., Хал Маклин, Роб Маннинг,
Грег Оппедисано, Грег Реланд, Патрик Смит, Стефан Хапп, Эд

Хили, Тим Хичкок, Дэвид Холл, Крейг Шакльтон

Редактор: Эйрин «Тёмная Песнь» Рудель

Художник и оформитель: Джим Пинто

Оформление обложки: Уильям О'Коннор

Иллюстрации: Уильям МакОсланд

Издатель: Джозеф Гудман

© 2007. Goodman Games. Авторские права защищены

www.goodman-games.com



ВВЕДЕНИЕ

Задача Игрового Мастера хоть и полезна, но часто является неблагодарной и утомительной задачей, осложняемой непредсказуемой природой среднестатистических игроков. Даже самая тщательная подготовка теряет смысл когда игроки выкидывают очередной фортель, вынуждая вас импровизировать, чтобы игра не развалилась. Вот здесь-то вам и пригодится книга *Идеальный Мастер*.

Этот независимый от игровой системы сборник подсказок, таблиц и статей с идеями для попавших в затруднение Мастеров написан лучшими авторами из индустрии ролевых игр, которые сами давно являются Мастерами. Этот текст поможет в самых различных ситуациях. Вне зависимости от того, происходят ли приключения в городе, на природе или в глубоких подземельях, эта книга облегчит задачу Мастера, и может значительно усилить впечатление от игры.

Глава 1: Приключения в городе описывает уникальные таверны и постоялые дворы, которые наверняка заинтригуют и развлекут ваших игроков, а также предметы, которые можно найти в карманах зевак на рыночной площади, необычные праздники и советы по их внедрению в кампанию.

ИДЕАЛЬНЫЙ МАСТЕР

Если вам понравилось содержимое книги *Идеальный Мастер*, пожалуйста, сообщите об этом на форумах Goodman Games по адресу www.goodmangames.com или пошлите авторам весточку на сайте www.werrecabbages.com.

Хороших вам игр!

Эта книга не зависит от игровых систем. Она создавалась для использования в любой ролевой игре по любой редакции. В большинстве ролевых игр термины схожи — бросок атаки, спасбросок (или их эквивалент) и заклинания. Мы использовали эти термины там, где они действительно необходимы, но вы можете заменить их терминами своей игры.

Глава 2: Половина удовольствия в путешествии приводит множество идей о том, как сделать путешествия захватывающими. Здесь есть места, которые персонажи могут использовать для лагеря, древние руины и уникальные бродячие торговцы с необычным снаряжением, зловещими тайнами и занимательными слухами.

Глава 3: Подземелье содержит таблицы и статьи, способные оживить следующую вылазку персонажей в подземелье или дикую местность. Здесь есть всё, от интересных коротких сцен, способных оживить застоявшуюся игру, и альтернативных эффектов, которые может произвести *жест чудес*, до 100 готовых обстановок, которые сделают интересной даже пустую комнату.

Короче говоря, книга *Идеальный Мастер* поможет вам провести самую интересную и красочную игру, как если бы рядом с вами сидела целая команда Мастеров, помогающая вам. ♦



ГЛАВА I: ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОРОДЕ

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРОШАШКИ

Когда проваливается попытка создания обычного или алхимического зелья результат обычно игнорируется. Однако почему бы не устроить что-нибудь необычное при следующей ошибке? В этой таблице приводятся необычные и интересные побочные эффекты от неудачных алхимических работ, и зелий с истёкшим сроком годности. Выберите подходящий эффект, чтобы превратить обычный провал проверки навыка или эффект от нескольких выпитых зелий в запоминающееся событие.

1к100	Алхимическая промашка
01	Попытка создания порошка пространственной привязки (<i>dust of dimensional anchoring</i>) создаёт неустрашимый вихрь, ведущий в План Жжжести.
02	Зелье испаряется, и облако золотистого тумана превращает всё золото, находящееся в пределах 6 метров (20 футов), в плоть.
03	Из пузырька вырастает лоза, которая начинает очень быстро расти. Все в пределах 4,5 метров (15 футов) становятся опутанными (<i>entangled</i>) и становятся на 1 год моложе.
04	Алхимическая жидкость начинает пузыриться, после чего высыхает, оставляя серые камешки. Все существа в пределах 3 метров (10 футов) становятся на два года старше.
05	Выброс вредного зелёного газа заставляет всех, кто находится в пределах 3 метров (10 футов), вытошнить одно случайным образом выбранное зелье из тех, что были проглочены. Игроки могут собрать блевотину для дальнейшего использования.
06	Всё металлическое снаряжение лаборатории покрывается ржавчиной, как если бы оно подверглось атаке невидимого ржавеющего чудища.
07	Материальные компоненты зелья шипят и лопаются, оставляя известковый камень йоун, уменьшающий вес тела в два раза.
08	На растолчённый рубин случайно попадает немного вина. Если этот рубин использовать в качестве материального компонента, поднимется густой дым, оставляющий после себя вечно пьяного гомункула.
09	В комнату проникает синий туман, ищущий самый слабый магический предмет и высасывающий его магию.
10	Рука алхимика начинает гудеть и пульсировать фиолетовым светом. Свет и звук постепенно становятся всё сильнее и сильнее. Эффект постоянен.
11	Крохотное животное или фамилляр волшебника выпивает несколько зелий, становится Громадного размера и остаётся таким 3к6 часов.
12	Старые зелья, оставленные открытыми, превращаются в крохотных слизей. Выберите тип слизи случайным образом.
13	Рассеянный помощник волшебника наклеил неправильные этикетки на множество пузырьков.
14	Неустойчивое зелье ведёт себя как бутылка с газировкой, если его трясти. Это может произойти, например, в разгар боя.
15	После откупоривания старое зелье создаёт случайным образом выбранное животное, как если бы это была сумка фокусов (<i>bag of tricks</i>). Зелье становится непригодным для питья.
16	Зелье создаёт противоположный эффект.
17	Пузырёк покрывается трещинами и зелье вытекает.
18	Кроме обычного эффекта превосходный клей (<i>sovereign glue</i>) создаёт эффект как от пространственной привязки (<i>dimensional anchor</i>).
19	Во время сражения опутывающая сума (<i>tanglefoot bag</i>) взрывается от удара на персонаже, который её несёт.
20	Сосуд с универсальным растворителем (<i>universal solvent</i>) внезапно становится постоянными, но крохотными стационарными воротами (<i>gate</i>) в случайным образом выбранный план существования.
21	В пузырьке появляется кусочек пергамента. Придумайте сообщение, из-за которого герои отправятся в путь, но ничего не найдут.
22	После использования сосуд с магическим маслом привлекает представителей семейства кошачьих, как если бы использовавший был одного с ними вида и у него был брачный период.
23	Пузырёк кричит, когда его откупоривают.
24	При активации неисправный светожезл (<i>sunrod</i>) ненадолго вспыхивает, после чего мгновенно сгорает.
25	После детонации громового камня (<i>thunderstone</i>) на область накладывается постоянный эффект тишины (<i>silence</i>).
26	Чрезмерно усиленный громовой камень (<i>thunderstone</i>) создаёт эффект заклинания порыв ветра (<i>gust of wind</i>).
27	Плохо сделанная опутывающая сума (<i>tanglefoot bag</i>) истекает простой зелёной слизью.
28	Алхимический огонь смешался с материей Стихийного Плана Воздуха. Огонь горит холодом.
29	Персонаж считает, что выпил зелье лечения лёгких ран (<i>cure light wounds</i>), но в действительности это эликсир любви (<i>elixir of love</i>).
30	Пролитая лужица химикатов действует как зеркало противоположности (<i>mirror of opposition</i>).
31	У кинжала алхимического серебра появляется сердцевина из холодного железа.
32	Кожа того, кто пьёт зелье, окрашивается в случайным образом выбранный цвет и это не смывается!
33	Кожа персонажа становится чрезвычайно толстой (временный бонус природного доспеха +2, но штраф -1 к Ловкости).
34	От зелья выпадают волосы.
35	Волосы того, кто выпьет зелье, становятся длиннее.
36	Волосы того, кто выпьет зелье, становятся короче.
37	Одна конечность становится чрезвычайно длинной.
38	Одна конечность становится чрезвычайно короткой.

1к100	Алхимическая промашка
39	На руках персонажа удлиняются ногти (временная природная атака когтями с уроном 1к6).
40	От зелья кожа на руках персонажа становится сухой и растрескавшейся. Такими руками очень больно манипулировать (штраф -1 ко всем навыкам, основанным на Ловкости и необходимость проверок Концентрации при активации заклинаний с телесным компонентом).
41	От зелья волосы персонажа окрашиваются в случайным образом выбранный цвет, который не смывается!
42	Когда персонаж открывает сосуд, из него выплескивается липкая жидкость. У неё свойства <i>превосходного клея (sovereign glue)</i> и она навсегда склеивает всё, чего касается.
43	Лабораторию заполняет дурной запах и все, кто находятся внутри, в течение 1к4 часов пахнут тухлой бараниной.
44	Внезапно взрывается сосуд с химикатами, отчего загорается полка.
45	Медленно вытекающий газ усыпляет всех, кто находится в лаборатории.
46	В сосуде с порошком поселяется привидение.
47	Персонаж теряет коробку с взрывоопасными химикатами. Если неосторожно сядет где-нибудь, он получит урон огнём 1к6 от взрыва.
48	В окно к алхимику начинают ломиться шаловливые пикси. Сбив персонажа с мысли, они улетают, истерично смеясь.
49	В середине приготовления алхимик обнаруживает, что в книге не хватает страниц. Выберите другой эффект и примените его через 1к4 раунда к полученному зелью.
50	Запасы трав заплесневели и покрылись ядовитыми грибами.
51	Резкий скачок давления разбивает вдребезги всё керамическое и стеклянное оборудование в лаборатории.
52	Вывавшийся пар уничтожает все кожаные предметы в радиусе 6 метров (20 футов). Без спасброска.
53	Проливаются два препарата, создающие феромоны, привлекающие множество самок крыс.
54	Все зелья алхимика приобретают побочный эффект — тот, кто выпьет их, будет страдать от сильной жажды.
55	От прикосновения к вареву вырастают бородавки.
56	Алхимик подмешивает в зелье ихор демонов, от которого добрые персонажи становятся безнравственными.
57	Жидкость взрывается, кристаллизуя всю живую плоть в пределах 3 метров (10 футов).
58	Вывавшийся газ окисляет всё железо в пределах 3 метров (10 футов).
59	Выпив зелье, персонаж отрывает Миниатюрный механизм, выглядящий как гуманоид, который повинуется командам этого персонажа.
60	Из мензурки вырывается холодный газ, опускающийся на пол. Все, кто стоят на полу, чувствуют, как мороз кусает их за лодыжки.
61	Персонаж, сам того не осознавая, создал случайным образом выбранное зелье. Совершите бросок по <i>Руководству Мастера Подземелий</i> .
62	Амнезия. Алхимик теряет 1к6 единиц навыка Ремесло (алхимия) и забывает свойства последнего сваренного зелья.
63	Какое-то оборудование из лаборатории становится враждебным оживлённым предметом Крошечного, Маленького или Среднего размера (на выбор Мастера).
64	Какое-то оборудование из лаборатории становится враждебным оживлённым предметом Среднего, Большого или Огромного размера (на выбор Мастера).
65	Пузырёк с зельем становится <i>бутылкой воздуха (bottle of air)</i> .
66	Пузырёк с зельем становится <i>вечнодымящей бутылкой (eversmoking bottle)</i> .
67	Волосы алхимика превращаются в змей и начинают его кусать.
68	Ошибка в работе привлекает внимание эфирного воришки. Он крадёт случайным образом выбранный предмет и убегает.
69	Происходит вспышка света и на алхимика накладывается заклинание <i>постоянство (permanency)</i> и случайное заклинание из нижеприведённого списка (бросьте 1к8). Алхимик обязан заплатить стоимость опытом.
1к8	Заклинание и стоимость Оп
1	<i>Магический взор (arcane sight)</i> 1 500 Оп
2	<i>Понимать языки (comprehend languages)</i> 500 Оп
3	<i>Темновидение (darkvision)</i> 1 000 Оп
4	<i>Обнаружение магии (detect magic)</i> 500 Оп
5	<i>Чтение магии (read magic)</i> 500 Оп
6	<i>Видеть невидимое (see invisibility)</i> 1,000 Оп
7	<i>Языки (tongues)</i> 1,500 Оп
8	<i>Сопротивляемость (resistance)</i> 500 Оп
70	Громкий взрыв, контузия и алхимик не может говорить 1к100 часов.
71	Алхимик перестаёт различать цвета и лишается музыкального слуха.
72	Волосы алхимика превращаются в сваленные дреды.
73	Мировоззрение алхимика становится законным.
74	Мировоззрение алхимика становится хаотичным.
75	Алхимик получает духовное положение (divine rank) 0. Это положение признают только гномы, поклоняющиеся ему соответствующим образом.
76	Алхимик приобретает боязнь зелий (спасбросок Воли со Сл 10, чтобы открыть любую бутылку).



1к100 Алхимическая промашка

- 77 На голове алхимика появляется огромная остроконечная шляпа с большими жёлтыми звёздами. Это разумный предмет с нейтральным мировоззрением: Инт 12, Мдр 10, Хар 10, общается эмпатически, зрение и слух в пределах 9 метров (30 футов), может неограниченно использовать *обнаружение магии*, Это 4. Особая цель: её нужно носить, не снимая. Когда её не носят, шляпа передаёт владельцу чувство сильной печали.
- 78 В течение 1к6 дней алхимик выделяет маслянистое мускусное вещество, которое практически все виды живых организмов считают дурно пахнущим. Алхимик получает СС: Вонь (Экс). Все живые существа в пределах 9 метров (30 футов) должны преуспеть в спасброске Стойкости со Сл 13 или стать ослабленной (sickened) на 1к10 раундов. Преуспевшие в спасброске существа не подвергаются действию той же воню в течение 24 часов. Заклинания *замедление яда* (delay poison) и *нейтрализация яда* (neutralize poison) снимают эффект с ослабленного (sickened) существа. Существа с иммунитетом к яду не подвергаются этому эффекту, а существам с сопротивляемостью к ядам позволяет обычный бонус к спасброскам.
- 79 Алхимик проливает жидкость на руки, отчего те становятся страшными и непригодными для манипуляций.
- 80 Алхимик проливает жидкость на тело, отчего оно становится прозрачным. Его органы и кости по-прежнему видны, так что он выглядит как нежить.
- 81 Жидкость алхимика испаряется и превращается в облако пузырей. Когда пузыри взрываются, они испускают вспышки яркого света, *изумляющие* всех вокруг.
- 82 Алхимик вдыхает испарения и у него загораются волосы в носу! Он получает урон 1к3 и теряет обоняние на 1к4+1 дня.
- 83 Неправильное зелье оживает, становится элементом Маленького размера и нападает на ближайшее существо.
- 84 Попад на воздух, алхимическая субстанция привлекает рой злобных ос.
- 85 Алхимическая субстанция высыхает и превращается в шарик ароматного жующегося вещества. Его разжёвывание медленно активирует эффект оригинального варева, проявляющийся через 1к6 раундов.
- 86 Смесь взрывается, уничтожая контейнер. Стеклообразные осколки излучают какую-то энергию и их можно добавить в рецепт, чтобы создать более сильную версию оригинального зелья.
- 87 Смесь игнорирует гравитацию, поэтому контейнер с ней всегда висит в нескольких десятках сантиметров над землёй.
- 88 Зелье действует как обычно, но тот, кто выпьет его, на время продолжительности эффекта воняет гнилыми отбросами.
- 89 Алхимик проливает жидкость на растение. Растение мгновенно вырастает до огромных размеров, уничтожая большую часть лаборатории.
- 90 Испарения заставляют всех, кто находится в пределах 6 метров (20 футов), неудержимо икать.
- 91 Сосуд с *алхимическим огнём* (alchemist's fire) становится инертным, но жидкость работает как отличная смазка, и тот, в кого угодит сосуд, подвергается действию продлённого (extended) заклинания *жир* (grease).
- 92 Партия *громовых камней* (thunderstone) издаёт вместо взрыва громкий поросёчий визг.
- 93 Зелье становится разумным и умоляет не пить его.
- 94 Алхимическая субстанция становится бестелесной (incorporeal) и теперь действует на бестелесных, а не на телесных существ.
- 95 От пролитой на ноги жидкости алхимик оставляет за собой тускло светящиеся следы. Эффект длится 1к4 дня.
- 96 Зелье испаряется и становится облаком, окрашенным в странный цвет. Облако испускает эффект зелья на всех, кто находится в пределах 6 метров (20 футов), в виде дождя.
- 97 У того, кто выпьет зелье, отваливается язык. Он корчится как живой и пытается убежать прочь.
- 98 Неустойчивая *опутывающая сума* (tanglefoot bag) получает 50% шанс взорваться в самый неподходящий момент.
- 99 Противоядие действует как обычно, но выпившие его существа становятся близорукими на 1к6 часов.
- 00 Алхимик взрывается, но зелье работает как обычно.



100 СОБЫТИЙ В ПОРТУ

В порту смешивается обычная работа и экзотические занятия. Выгружаются таинственные товары из далёких стран, сборщик налогов чародей беседует с одноглазым капитаном корабля, а искатели приключений ищут себе новые опасности. Так как порт находится на границе между двумя мирами — морем и землёй, началом и концом — здесь может произойти всё что угодно. Откройте ящик с интригами, ждите неожиданного, и пусть морские волки покажут вам, что такое настоящее приключение!

Бросьте 1к100 и опишите результат, или самостоятельно выберите подходящий на данный момент вариант.

1к100	Событие в порту
01	Корабль резко отчаливает, и с его палубы падает таинственный свиток.
02	Моряки рассказывают о местном рыбаке, который разговаривает с рыбами и отказывается рыбачить.
03	Горожане обмазали двери своих портовых хижин убитыми священными угрями, чтобы лакедоны больше никогда не возвращались.
04	Нищий в порту оскорбляет тех, кто подал ему милостыню.
05	Высокие волны внезапно безо всяких причин исчезают, и наступает штиль.
06	В корабль ударяет молния, и он самостоятельно выходит в море.
07	Сон спящего моряка (а видит во сне он сам себя) воплощается и плывёт по воздуху. Он не понимает, где находится, но друзья с корабля узнают это видение.
08	Рыбак выгружает свой улов, включающий гуманоида-амфибию.
09	Какие-то головорезы ведут связанных иностранцев со своего корабля на рынок работорговцев.
10	Все в порту слышат телепатический предсмертный крик тонущего человека.
11	Мстительный колдун испепеляет лодку, которая только-только вышла из порта.
12	Мимо пробегают, то исчезая, то появляясь два истошно кричащих матроса.
13	Рыбак на пирсе нагибается, чтобы поднять золотой крючок, и с криком исчезает в воде.
14	Испуганный жонглер утверждает, что если он прекратит жонглировать крабами, один из них взорвётся.
15	В порт входит корабль, который много лет считали пропавшим.
16	Мальчишки кричат, что нашли на берегу огромного морского ежа. Местный люд готовится к хорошему обеду.
17	Пираты гноллов совершают ночью набег, выслеживая и беря в плен только полуросликов.
18	Марид угрожает потопить все корабли, которые отправятся в плавание, не ответив на его загадку.
19	Уровень моря таинственным образом повышается на несколько десятков сантиметров! Все стремглав бегут на возвышенности.
20	Кто-то перегрыз якорную цепь.
21	Внезапно по всему порту появляются афиши, приглашающие на выступление морского цирка.
22	Жена рыбака вынимает из его задницы крючок.
23	Персонажи видят объявление, написанное детским почерком, в котором говорится о том, что потерялся морской котик, и за его нахождение готовы заплатить 2 медяка.
24	К берегу прибывает запечатанное в бутылку признание в любви.
25	Чайка откладывает золотое яичко и из-за него возникает жуткая драка.
26	Порт украшают праздничными гирляндами из рыбьих костей. Какие-то хулиганы каждую ночь обрывают одну из них.
27	В узком переулке скрывается банда, вооружённая кофель-нагелями.
28	Портовый грузчик, выгружающий ящик с надписью «экзотическое животное», роняет свою ношу. Ящик падает и открывается.
29	Пена за волнорезами принимает облик змеи. В порту все начинают обсуждать значимость этого явления.
30	Облако в форме галеона снижается и посылает на сушу шлюпку.
31	В улове за день встречаются рыбы с человеческими глазами.
32	Кто-то запалил груз фейерверков в трюме пришвартованного корабля.
33	Покрытый зеркалами военный корабль заблокировал порт, прекратив торговлю и вызывая слепоту у всех, кто долго на него смотрит.
34	Приближается ураган.
35	Грузчики устроили забастовку, а на кораблях портятся товары.
36	Один из атоллов, нарисованных для украшения морской карты, в действительности является родиной одного из ИП.
37	От последнего улова рыбы пахнет цветами.
38	Человек, скрывающийся в портовых аллеях, шепчет «Пссст!» и оживлённо жестикулирует.
39	Уличный актёр выпускает мыльные пузыри в форме кораблей, которые улетают к морю и тонут в нём.
40	Вербовщики похищают пьяного сына местного преступного босса.
41	Во внутренностях акулы обнаруживается рука русалки, всё ещё держащая кинжал из коралла.
42	Местный правитель изменил налогообложение моряков, и горожане в порту нападают на объявившего это глашатая.
43	Прибой выносит к берегу мертвеца.
44	Озлобленный друид начинает противостоять лесорубам, так как те вырубают ценную древесину для постройки кораблей.
45	Дудочник приводит в гавань танцующих детей (или из воды или наоборот, он уводит их в воду). Все дети могут каким-то образом дышать под водой.
46	Монах, покрытый татуировками, устроил впечатляющую дуэль.
47	За ночь вокруг пришвартованной галеры образовался айсберг.
48	В заливе появляется водоворот.
49	Вода в трюме торгового судна содержит странных многоногих ракообразных.
50	У цветочницы вместо рук клешни лобстера.



1к100	Событие в порту
51	На пирсе находят мёртвого безрукого карманника, покрытого лепестками ромашек.
52	Смеющиеся дети гоняют крысу и путаются у ИП под ногами.
53	В таверне возникает драка между экипажами конкурирующих судов.
54	Несколько солдат устраивают в доках «охоту на ведьм».
55	Из моря выходит четырёхногий кит и спрашивает, как дойти до моря, расположенного в глубине континента.
56	Рекруты ищут помощников, согласных отправиться на тропический остров воровать яйца динозавров.
57	Корабль тащат в сухой док, чтобы отдира́ть налипших ракушек.
58	Местные жители грабят забитую золотом затонувшую имперскую баржу.
59	Дети кидают яйца в <i>силовую стену</i> (<i>wall of force</i>), перекрывающую вход в доки. Судя по внешнему виду стены это стародавний обычай.
60	Карнавалы́ный совомедведь стал бешеным и буйствовал, пока его хозяин не посвистел в беззвучный свисток.
61	Корабль без экипажа входит в порт и вреза́ется в пристань.
62	Мимо проходит унылый волшебник, а из его книги с заклинаниями течёт вода.
63	Торговец предлагает купить волшебную лампу, но вместо джина внутри находится лишь <i>волшебный рот</i> (<i>magic mouth</i>).
64	По пирсу на коленях ползёт щеголевато одетый человек, опирающийся на окровавленные руки.
65	Грузчики выкидывают груз за борт.
66	Владелец таверны просит освободить его от проклятого глаза осьминога.
67	Мальчик возвращается из залива, во время плавания по которому его весло внезапно стало серебряным.
68	Крыша булочной обваливается, и туда слетаются сотни голодных чаек.
69	Жрецы богини смерти несут на корабль три тела. Их никто не останавливает.
70	Внезапно прибывают послы сахуагинов, спрашивающие, где они могут открыть своё посольство.
71	Запаниковавшая лошадь, везущая телегу, спрыгивает с пирса.
72	Землетрясение обрушивает маяк, который падает с утёса прямо на доки.
73	Отряд по какому-то делу останавливает женщину, одетая в красное бархатное платье.
74	Все в доках чувствуют отчётливо усиливающееся желание войти в океан.
75	Богатый экспортёр желает нанять охранников для себя и своего снаряжения.
76	На берег выпрыгивают три дельфина-альбиноса, и волосы всех, кто их трогает, становятся белыми!
77	От волн сильно пахнет серой.
78	Где-то вдалеке из воды появляются тонкие язычки пламени.
79	Когда крестьяне узнают, что на благотворительном вечере их накормили плотью зомби, они портят приём.
80	Моряк скучает по своему кораблю.
81	ИП замечают члена экипажа, воруящего снаряжение из ящика, который они только что выгрузили.
82	Вода в океане становится сладкой, но после этого на поверхность всплывают тысячи дохлых морских обитателей.
83	Травник умоляет ИП достать для него со дна водорослей, необходимых для лечения ревматизма.
84	Рабочий, который чинил обвалившийся пирс, нашёл укромное место, битком забитое ключами.
85	Петушинные бои на задворках прекращаются, когда кто-то приносит кокатриса (<i>cockatrice</i>).
86	Моряки по ошибке приняли всплывшего эльфа за эльфийку.
87	Мальчишки загоняют на корабль стадо фиолетовых овец.
88	Раздаётся громкий гудок корабля, извещающего о своём прибытии, но на горизонте никого нет.
89	Охотники за головами разыскивают мужчину с жабрами, которого обвиняют в массовых убийствах.
90	В таверне на вертеле жарится маленький кракен, пойманный позавчера.
91	Нищая женщина обмотала себя рыбьими внутренностями чтобы вызвать сострадание.
92	Причудливая волна выбрасывает утонувшего знатного человека и его багаж на берег.
93	Моряки боятся лезть наверх и выпутывать альбатроса, запутавшегося в такелаже. Корабль не может плыть.
94	Песня пьяного моряка удивительно сливается с бренчанием на мандолине проходящего мимо барда.
95	Мужчина гоняется по всему доку за золотыми монетками. У монет есть сознание, и они могут самостоятельно перемещаться.
96	Когда команда сходит на берег, корабль становится невидимым.
97	Капитан корабля осыпает проклятьями начальника гавани за то, что его товар поместили в карантин.
98	На галеоне приплыли важные сановники. Солдаты расчищают док.
99	На ближайшем пирсе толпа людей торгуется из-за моллюска, который, по словам, отращивает заново свои съедобные части тела.
00	Торговец одеждой настаивает на том, чтобы подарить ИП новый костюм морячка.

МЕСТНЫЕ БАЙКИ И СКРЫВАЮЩАЯСЯ ЗА НИМИ ИСТИНА

Даже в мире науки, основанном на причинно-следственных связях, люди рассказывают истории и мифы, чтобы объяснить то, что они понимают лишь частично. Представьте, каких масштабов это достигнет в мире магии, где необъяснимое происходит каждый день, как восход солнца. У каждой из приведённых байк есть отгадка и зацепка для использования этой байки в приключении.

АЛЬТРУИСТИЧНОЕ ПЫШЛЕНИЕ

Чтобы эфрит выполнил ваше желание без ошибок и осечек, нужно загадать первое желание на пользу самому эфриту.

Истина: Это ложь, но эфриты распространяют эту байку, так как она уменьшает количество предоставляемых другим желаний. Эфрит по-прежнему будет искать лазейки в желании, даже если первое желание было потрачено на него.

Зацепка приключения: Молодому учёному, только что вышедшему из академии, нужна помощь, чтобы достать бутылку с джинном. Он предлагает искателям приключений одно из трёх желаний, объясняя это тем, что ему и так остаётся одно желание, а третье нужно будет потратить на эфрита.

ГОРГУЛЬИ И КОКАТРИС

Горгульи сделаны из камня, поэтому их нельзя окаменить. Они нападают на кокатрисов, ничего не боясь.

Истина: Кокатрис не может ранить горгулью из-за снижения повреждений, из чего следует, что он не может использовать свою атаку, превращающую в камень. Однако горгульи уязвимы перед другими видами окаменения, таким как заклинания и атаки взглядом.

Зацепка приключения: Волшебник хочет нанять героев, чтобы те использовали группу горгулий, зачитывая свитки *очарования монстра (charm monster)*. Он хочет использовать горгулий против медузы, создавшей логово в пустыне Гетриан, заполненное сокровищами и магическими вещами. Где-то там же находится ценный артефакт, украденный медузой.

ЗЛОЙ РУЧЕЙ

Душа маленького мальчика поселилась в ручье, в котором он утонул. Иногда вода, озлобившись, становится красной и других постигает та же участь.

Истина: Злая никси утопила деревенского паренька и иногда повторяет это с другими. Красный цвет ручья приобретает после сильных дождей, размывающих почву.

Зацепка приключения: Персонажи приходят с караваном в этот город во время сезона дождей. Местные жители пугают главного караванщика байками про ручей с призраком, и тот отказывается пересекать ручей до тех пор, пока искатели приключений не сделают путь безопасным.

КРАСНЫЙ ЗИПНИЙ ПЕРЕВАЛ

Зимой нужно носить красный плащ, если идёшь по горному перевалу. Тот, у кого нет красного плаща, гневят духи, вызывающих неудачи и катастрофы.

Истина: Раздражительный морозный великан дальтоник по имени Груускш кидает огромные снежки во всех, кто идёт по его перевалу. Одетых в красное путешественников он не сможет разглядеть с такого расстояния.

Зацепка приключения: Искателям приключений по какой-то причине нужно перейти через горы. К несчастью, торговец, продавший им красные плащи, использовал водорастворимую краску, чтобы уменьшить стоимость, а погода в это время года очень снежная.

КУПАЮЩИЕСЯ ВАСИЛИСКИ

Василиски сторонятся воды, потому что инстинктивно понимают, что если они увидят своё отражение, то превратятся в камень.

Истина: Василиски просто плохо плавают, поэтому-то они и сторонятся воды, а отражение в воде не может нанести им вреда.

Зацепка приключения: Фермер пытается убедить героев помочь ему избавиться от василиска, который вторгся на его земли. Он решил заманить это существо в пруд, чтобы оно превратило в камень самого себя, увидев отражение в воде. Сам фермер не может выполнить свой план, ему нужны храбрые искатели приключений для помощи.

ЛОРД ПЕРСТОВ

Лорд, когда-то живший в ныне заброшенной крепости, находящейся за городом, отрезал пальцы врагов, а тела оставлял гнить. Сейчас его призрак делает то же самое со всеми, кто проходит ночью рядом с крепостью. Ужасная вонь означает, что недавно у него были жертвы.

Истина: Частично эта байка права. Привидение бывшего феодала поселилось в крепости и убивает всех, кто войдёт в его владения. Однако оно не может отрезать пальцы. Просто группа троглодитов, живущих в пещерах под крепостью, сделала подношение пальцев своих жертв привидению испытанием на храбрость. Они делают это днём, когда привидение не активно. Ужасная вонь на самом деле исходит от троглодитов.

Зацепка приключения: Привидение из крепости недавно лишило жизни курьера, несущего волшебное кольцо своему хозяину. Владелец кольца согласен заплатить большие деньги тем, кто отправится в крепость и вернёт кольцо.



ОГРЫ ЧЁРНЫХ ХОЛМОВ

Огры, живущие в Чёрных Холмах, очень азартные игроки. Один гном избежал их кухонного котла лишь потому, что обыграл их в кости.

Истина: Эти байки лгут. Всё началось с гнома, у которого были шулерские кости, и который использовал тщательно составленное заклинание *принуждение* (*suggestion*).

Зацепка приключения: Наёмный убийца, нанятый врагом персонажей, хочет нанять искателей приключений, чтобы те отнесли запертый сундук со свинцовыми пластинами (якобы карточные долги) к ограм в Чёрные Холмы, надеясь, что огры сделают за него всю грязную работу.

ОТРАВЛЕННАЯ ЕДА

Когда вампир пожирает кровь пьяного или больного существа, он тоже начинает страдать от этого состояния, пока отравы не покинет его организм. Если чихать или притворяться больным, можно избежать атаки вампира.

Истина: Вампиры, являясь нежитью, обладают иммунитетом ко всем болезням и ядам, включая спирт.

Зацепка приключения: Зablуждающийся церковнослужитель пытается убедить ИП паладина или жреца намеренно заразить себя болезнью и отправиться к вампиру, держащему в ужасе целый город.

ПЕНИЕ С ГАРПИЯМИ

Мало кто знает, что гарпии будут беспомощными, если им просто подпевать.

Истина: Несколько лет тому назад местный житель услышал историю от барда, который противостоял песне гарпии благодаря своим навыкам. Не понимая, что так могут делать только барды, крестьянин начал распространять эти ложные слухи.

Зацепка приключения: Деревенский староста повёл церковный хор в ближайшее гнездо гарпий, надеясь уничтожить существ, которые уже много лет мешают нормально жить. Если искатели приключений поторопятся, они могут предотвратить катастрофу.

ПОЕДАНИЕ ЧЕСНОКА

Если съесть пять головок чеснока и выпить побольше местного спиртного напитка, изготавливаемого из коры деревьев и грибов, перед тем как отправиться на недалёкое болото, это защитит от злого проклятья «рок Нату».

Истина: Частично так и есть. В болоте полно кишечных паразитов, способных навредить любому гуманоиду, а в некоторых случаях и вызвать смерть. Чеснок никак на них не влияет, а вот спирт убивает паразитов.

Зацепка приключения: Гордый жрец, проповедующий воздержание от спиртных напитков, хочет провести караван через болото без этого «лекарства». Он утверждает, что сильная вера может победить проклятье, и впечатлённые местные жители хотят за ним последовать. Их шансы на выживание чрезвычайно малы, если никто не откроет им глаза на истинную причину «проклятья» или не принесёт в нужный момент лекарство.

ПОПЬКА В ЛЕСУ

Если полить крепким спиртным напитком тропинку, ведущую в Марсувальский Лес, то дорога будет ровной, так как вы выказали уважение сверхъестественным силам, живущим в нём.

Истина: Эта байка — ложь от начала и до конца. Запах спирта на самом деле привлекает и ярит блуждающих насыпей, живущих в лесу. Эту байку придумал злой друид, наживающийся на снаряжении путешественников, убитых насыпями.

Зацепка приключения: Друид, придумавший всё это, хочет заполучить снаряжение героев. Он нанимает их, притворившись мудрецом, пишущим книгу о народных поверьях. Он просит ИП проверить достоверность этой легенды и поэкспериментировать с разными спиртными напитками (он выбирает те, которые сильнее всех ярят блуждающих насыпей).

СТАРЫЕ ВЕДЬМЫ

Старые ведьмы достоверно предскажут будущее любому, кто совершит опасное восхождение в их горное логово, но только если при этом будет полнолуние. Плохо то, что задав им вопрос, человек становится беззащитным.

Истина: Частично так и есть. Три сестры, полноценные представительницы расы людей, не проявляют ни к кому враждебности. У них есть дар пророчества, активный в полнолуние и живут они в горной пещере. Однако тела их уродливы, а от залежей меди их кожа приобрела зеленоватый цвет.

Зацепка приключения: Один альпинист, отчаявшийся найти ответ на сложный вопрос, пропал, когда отправился к этим сёстрам, и его семья опасается худшего. Кто-то должен обыскать пещеру этих ведьм и спасти его, не надеясь самостоятельно задать вопрос, так как полнолуние было несколько недель назад.

ТАТУИРОВКИ У ТРОЛЛЕЙ

Вместо татуировок тролли используют металлические клейма. Тролль с большим количеством отметин завоёвывает больший статус в своём обществе.

Истина: Так и есть. Тролли ставят клеймо в испытании храбрости и мужества. Тот, кто не завершит и не потеряет лица, получает уважение.

Зацепка приключения: Тролль, на котором остался огромный ожог от схватки с отрядом ИП делает вид, что умышленно нанёс себе эти шрамы, и теперь у него есть уважение и власть над другими троллями. Однако тролль по-прежнему планирует отомстить, и он хочет устроить хитрую засаду вместе с другими троллями. ♦

ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ НИП

Поглядев на статистику НИП вы можете сказать, что это мускулистый полуэльф, одетый в кожаный доспех и колющий врагов рапирой. Но как он выделяется из толпы и как он ведёт себя в таверне? Благодаря чему ваши игроки вспомнят его при следующей встрече? Он носит ярко-жёлтый кушак? У него один сапог выше второго? Может быть, у него есть уникальный питомец или он гордится отрезанным ухом?

Ниже приведена целая сотня небольших деталей, которые отпечатают ваших НИП в памяти игроков. Совершите бросок 1к100 или сами выберите подходящую деталь.

1к100	Деталь НИП
01	С пояса свисает небольшая украшенная сумка. В ней находится песок с пляжа его родины.
02	Рюкзак изготовлен из мёртвой воргульи.
03	За широкий кушак засунуты 13 кинжалов из холодного железа.
04	Перчатки и шарф изготовлены из синего бархата.
05	На вершине отполированного посоха из эбенового дерева находится высушенная голова псевдодракона.
06	Ожерелье из драконьих сухожилий, на которые нанизаны золотые монеты.
07	НИП во время сражений держит во рту свежий чертополох. Между сражениями он жуёт его просто ради удовольствия и может часами рассуждать о видах чертополоха и его заготовке впрок.
08	Распущенные волосы перевязаны небольшими разноцветными ленточками.
09	Странная и очень шумная кираса изготовлена из двух огромных раковин моллюсков.
10	Вместо глаза находится большой опал с наложенным на него <i>продолжительным огнём (continual flame)</i> .
11	Сапоги, рукава и воротник украшены старым волчьим мехом. Завершает этот костюм накидка из волчьей шкуры с неотделённой волчьей головой. Один из зубов волка золотой.
12	Из-за длинного шрама на лице, задевающего рот, она шепелявит и плюётся слюной при разговоре.
13	Посох, вырезанный из бедра каменного великана, содержит скрытое отделение для компонентов заклинаний.
14	НИП носит металлические символы веры на коленях и локтях, что, несомненно, является богохульством.
15	Составной лук изготовлен из кривых корней.
16	Проклёпанный кожаный шлем покрыт маленькими медленно вращающимися шипами.
17	НИП носит ярко-жёлтую деревянную обувь. При смерти врагов он весело танцует.
18	В плетёный щит вплетён герб.
19	Под одеждой бегают поедающие плоть жуки. Он называет их «питомцами» и заказывает для них в таверне пиво.
20	В перчатке находится искусственный палец. Вместо потерянного пальца встроено отравленный клинок.
21	Сверкающий серебряный медальон с символом гильдии торговцев.
22	За поясом находится кнут с вырезанными на нём именами лошадей. Некоторые имена испачканы старой кровью.
23	Сумка битком набита недавно откопированными книгами и свитками.
24	Пояс изготовлен из змеиной кожи и редких перьев.
25	В браслет строен сосуд с противоядием.
26	В очень высокой шляпе живут летучие мыши. Иногда они оттуда вылетают, но шляпа никогда не бывает пустой.
27	Под вышитой золотом голубой мантией скрывается пластинчатый доспех.
28	Длинная струящаяся шёлковая мантия тащится прямо по земле.
29	Кушак соткан из зубов и волос поверженных врагов.
30	Очень длинные серьги с жемчугом.
31	НИП носит наизнанку рубашку из волос адской гончей в знак смирения плоти.
32	Наплечники изготовлены из больших блестящих черепашьих панцирей.
33	Под длинным чёрным париком скрываются ужасные шрамы от ожогов.
34	Один полностью белый глаз с крошечным зрачком смотрит на всех вокруг кроме того, с кем разговаривает этот НИП.
35	Тяжёлые перчатки с обрезанными пальцами.
36	На плечах находятся ритуальные подсвечники. Один день в неделю свечи в них горят. Один раз в месяц они дают зелёный огонь и распространяют запах гвоздики.
37	Шарф, покрывающий рот и нос, скрывает деформированную челюсть.
38	Мантия покрыта астрологическими схемами и символами. Схемы вращаются, когда на них никто не смотрит.
39	Шлем изготовлен из жвал огромного жука, обрамляющих челюсть НИП.
40	На кушаке записаны заклинания на Драконьем языке.
41	Длинный посеребренный меч с волнообразным клинком в волнообразных ножнах.
42	Пятнистый меховой жилет и сочетающийся с ним берет.
43	Шлем из козлиной кожи с дощечками, прикрывающими каждое ухо.
44	Тряпье нищего, а также костыли. Нога согнута и подвязана, так что выглядит ампутированной по колено.
45	Лёгкий арбалет изготовлен из рёбер и позвоночника маленького дракона.
46	Скимитар с рукояткой из драконьего зуба рассекает воздух с громким свистом.
47	НИП едет верхом на крошечном, закованном в доспехи слоне.
48	Капюшон изготовлен из лвиной головы и гривы.
49	С пояса свисает множество тонких серебряных цепочек.
50	Длинные завязанные лентами волосы переплетены с золотыми нитями и позолоченными листьями.



1к100 Деталь НИП

- 51 Массивные очки с толстыми линзами.
- 52 Длинный бронзовый пастушеский посох, увенчанный символом веры.
- 53 Жёсткий кожаный ошейник раба с металлическими кольцами.
- 54 Татуировка, изображающая когти, рвущие левую половину лица.
- 55 Подкрученные усы обмотаны тонкой золотой лентой.
- 56 Волосы подстрижены и завиты в форме символа веры.
- 57 Длинные волосы протянуты через отверстие в конусообразном шлеме.
- 58 Чёрные тени вокруг глаз.
- 59 С пояса свисают светящиеся железы огненного жука, каждый отмечен странной руной.
- 60 Меч, зачарованный постоянным заклинанием *призрачный звук (ghost sound)* поёт псалмы мужским голосом. Он хранится в ножнах, окутанных тканью, чтобы приглушить звук.
- 61 Подзорная труба на цепочке.
- 62 Кольца на всех пальцах, причём все показывают принадлежность к разным гильдиям.
- 63 В левой руке всегда находится полная фляга с вином.
- 64 Множество кожаных браслетов, каждый напоминает о павшем товарище.
- 65 Безобразно выпяченные глаза.
- 66 На толстом кожаном поясе висит кольцо с множеством ключей.
- 67 НИП всегда носит одну из трёх масок, изображающих настроение: хмурю, улыбающуюся или удивлённую. Он часто меняет их во время разговора, да так быстро, что это практически невозможно заметить.
- 68 Ожерелье из деревянных пластин, на каждой написано имя одного из подчинённых.
- 69 Тряпичная кукла из детства хранится в стеклянном шаре.
- 70 Очень тонкий платок из шёлка-сырца.
- 71 Ожерелье со сложными часами, которые бьют один раз в день.
- 72 Кожаный камзол окрашен в семь ярких цветов и украшен гербами семерых братьев.
- 73 Высокие сапоги измазаны в едком, притягивающем насекомых животном жире.
- 74 Длинные кожаные перчатки с крохотными инструментами, спрятанными на запястье.
- 75 Простое одеяние монаха украшено картой созвездий.
- 76 Кипа бумаг и рупор, изготовленный из рога минотавра.
- 77 НИП носит с собой метлу, чтобы при ходьбе расчищать перед собой дорогу от предметов и людей.
- 78 Яркий макияж.
- 79 К обеим ноздрям проволокой привязаны дорогие жемчужины.
- 80 Шея удлинена за счёт металлических колец.
- 81 НИП использует восковую дощечку для совершения записей и рисования схем.
- 82 НИП общается с незнакомцами посредством куклы короля, одеваемой на руку, и говорит о себе в третьем лице.
- 83 В мантию вплетены высушенные лекарственные растения.
- 84 НИП выставляет напоказ огромные, явно искусственные зубы и обижается на всех, кто выскажется об этом вслух.
- 85 Над НИП летает стая крохотных птиц, которые часто садятся ему на голову и плечи.
- 86 Толстый кожаный воротник и бинты скрывают гнойную рану на шее.
- 87 По голове проходит костяной гребень, не покрытый волосами.
- 88 В открытые раны пересажены куски шкуры тигра-оборотня.
- 89 Когда НИП нервничает, он тербит маленький серебряный медальон с изображением потерянной возлюбленной.
- 90 Щит с мозаикой, изображающей кабана.
- 91 Большой посеребренный рог для питья.
- 92 Лезвие косы с израсходованной рунной магией покрыто пятнами от ожогов.
- 93 В рубашку и штаны вшиты пакеты с опилками, чтобы выглядеть более мускулистым.
- 94 Грохочущая вязанка горшков, сковородок и прочей кухонной утвари.
- 95 Верёвочку в штанах то и дело приходится завязывать, так как она сама распускается.
- 96 Заплечный мешок изготовлен из тонкой кожи, натянутой на грудную клетку гарпии.
- 97 Связки листьев мяты, вшитые в одежду, скрывают запах гниющих ран.
- 98 Сломанный нос был залечен под странным углом, и теперь одна ноздря смотрит прямо вперёд.
- 99 Повязка для головы используется для переноса больших грузов.
- 00 НИП везде таскает за собой разукрашенный зонтик из парусины, защищающий и от дождя и от солнца. Он всегда носит его раскрытым, даже в помещениях.



РИТУАЛЫ ПОСВЯЩЕНИЯ

Ритуалы посвящения — это важные церемонии, о которых мы читаем в фэнтезийных и фантастических книгах, и свидетелями которых мы иногда становимся в нашем мире. Эти церемонии встречаются в предысториях наших любимых персонажей. Такие ритуалы помогают сформировать индивидуальность персонажа, а также его мотивы и причуды. Почему бы не сделать эти важные события в развитии персонажа активной частью игры? Не превращайте рост персонажей в простое добавление новых цифр и навыков на лист бумаги. Выясняйте в игре, как персонаж получает новые навыки.

Описанные ниже церемонии также помогут внедрять игроков в элементы местной культуры вашего выдуманного мира. Обычные жители, особенно в деревеньках и небольших городах, подвержены многим суевериям и предрассудкам. Используйте ритуалы посвящения чтобы показать игрокам точку зрения местных жителей, чтобы вести историю вперёд, а также для того, чтобы игроки погрузились в игровой мир.

БУКСИРОВА

Пираты, контрабандисты и прочие мореплаватели часто испытывают молоденьких морячков ритуалом, называемым «буксировка», чтобы проверить их самоотверженность и желание. Для начала они стегают кандидатов плетью, оставляющей на спине множество кровотокающих ран. После этого они связывают руки новичков 30-метровой верёвкой, выкидывают их за борт и тащат за собой на корабле. Морская соль разъедает раны, а кандидаты должны постараться и не утонуть. Если новички продержатся час, они могут присоединиться к морским волкам. Не прошедших испытание топят или скормливают акулам.

ВӨРӨВСКӨЙ ГАШБИТ

Уход от наставника и переход к самостоятельной работе знаменует важный шаг в карьере юного воришки. Последним испытанием для полного и независимого членства в Гильдии требует, чтобы кандидат в одиночку срезал свой первый кошелек. Чем опаснее будет операция, тем больше уважения получит воришка. Особенно высоко ценятся иностранцы. Конечно, смысл членства в гильдии именно в том, чтобы никогда не быть одному. Во время этого испытания кандидат не знает, что его товарищи скрываются неподалёку, дабы засвидетельствовать кражу или помочь в случае неудачи. Тот, кто провалил испытание, может повторить проверку не ранее чем через один год и один день.

ИСПЫТАНИЕ БАРАНӨШ

Для того чтобы присоединиться к самой гордой армии дварфов, нужно превосходить среднестатистического дварфа воина. Дварфы, желающие присоединиться к элите воинов, должны отправиться на гору Джагун Дару, чтобы пройти уникальный ритуал посвящения. Кандидаты выстраиваются в трёхметровом круге осколков костей, расположенном на уступе. Вместо доспеха выдаётся лишь обычный деревянный ростовой щит. Судьи из проводящего испытание отряда выпускают на новичков семь обученных баранов, обладающих высокой силой и ловкостью. Они выпускают по одному барану за раз, а задача новобранцев состоит в том, чтобы устоять перед попытками баранов вытолкнуть их из круга. Того, кто выдержал все атаки, награждают титулом «Достойный Горна» и принимают в свои ряды. Того, кого вытолкнули из круга, они называют «Жопой Дурака». Проваливший испытание дварф должен повернуться к барану задом и получить, не уклоняясь, полновесный удар с разбегу. Так заранее отсеиваются те, кто не готовы, или пришли сюда ради забавы.

ИСПЫТАНИЕ СТОЙКОСТИ

У самых элитных и жестоких воинов нет места для слабости. Воинская элита должна переносить самую мучительную боль, не забывая о долге перед своей организацией. После нескольких предварительных проверок владения оружием и тактикой судьи подвешивают кандидата на палящем солнце за крюки, продетые в кожу на спине. За три дня кожа покрывается пузырями, потом усыхает, и крюки вырываются из плоти, а кандидат падает на землю. Если он ещё жив, то его лечат, кормят и принимают в члены своей организации.

КАШЕННЫЕ КУЛАКИ

Монахи высокогорного монастыря Ляо Цзун практикуют технику Каменного Кулака. Они учат этой технике всех, кто приходит в их храм и проходит испытание. Они обматывают кулаки кандидата испанской рунами материей, после чего опускают руки в две урны, наполненные жидким бетоном. После окаменения урны разбивают, оставляя руки замурованными в камни с формой урны. У кандидата есть пять ударов на то, чтобы разбить эти камни о мягкую поверхность. При успехе монахи разрешают вступить в монастырь и познать их тайны. Тренировки в Ляо Цзун длятся четыре месяца. Именно столько времени нужно, чтобы кости кандидата срослись.

ШЕТКА ВӨИНА

В некоторых варварских племенах воины должны метить себя, чтобы подчеркнуть свой элитный статус. В одной из таких культур молодые воины окунаются в особую дубящую кислоту. Она жжётся и причиняет боль несколько часов, окрашивая кожу в красно-коричневый цвет. Так метятся воины и отсеиваются те, кто не может вынести боль.

ШЕТКИЙ ЗАЛП

Чтобы присоединиться к элите лучников, кандидат должен выпустить стрелу вверх, а потом попасть в неё в воздухе второй стрелой. Претендент должен оттачивать этот навык, пока из четырёх выпущенных стрел три последние не попадут в предыдущие, пока те не упали на землю. Для этого вторая стрела должна попасть в первую когда та будет на максимальной высоте. Так как с каждым выстрелом расстояние увеличивается, четвёртая стрела попадает в третью перед самой землёй. Те, кто смог выполнить это впечатляющее задание, получают значок в форме буквы «X», четыре конца которой увенчаны острыми серебряными наконечниками стрел.

НЕКРӨТИЧЕСКАЯ ЭКЗӨТИКА

Тот, кто хочет познать ремесло некромантии должен вначале изрыть кладбища и скотобойни, украдкой собирая отдельные части тел многочисленных трупов. После этого части тел животных и гуманоидов сшиваются вместе, образуя ужасного с виду мясного голема. Старейшины некромантов оживляют это отродье, чтобы новички уничтожили своё собственное творение, доказав свою приверженность к некромантии и отсутствие сентиментальностей.

ОДИНОКАЯ ОХОТА

В пустошах, чтобы стать величайшими охотниками и путешественниками, молодые следопыты должны отправиться в опасную область с одним лишь луком, охотничьим ножом и 10 стрелами. Там такой охотник должен убить самого опасного и свирепого зверя. Тот, кто выживет в Одинокой Охоте, приносит труп своей жертвы в охотничий домик, где и устраивают большой церемониальный пир, приветствующий нового элитного охотника пустошей.

ПАУЧИЙ РОК

Множество небольших деревушек, сгрудившихся в одной области, с завидной регулярностью вынуждены защищаться от живущих неподалёку чудовищ. Раз в несколько лет наступает Паучий Рок. В лесах появляются большие поедающие людей пауки, и местным жителям приходится постоянно с боем расчищать торговые дороги. Они всегда выходят победителями, но цена высока. Каждые несколько лет избранный стойкий деревенский житель отправляется в холмы, что находятся за лесами. Там он находит гнездо пожирателя пауков, позволяет этому существу отложить в него яйца, после чего убивает его. Деревенские жители дают ему на время похода трофейное *кольцо свободы перемещений (ring of freedom of movement)* и снабжают всем необходимым. Когда он возвращается, жители устраивают великий праздник, извлекают яйца из тела героя, и выпускают молодых пожирателей пауков на насекомых, заполонивших леса. Это на несколько лет сдерживает численность пауков, после чего снова наступает Паучий Рок. Тот, кто ходил в поход за яйцами, становится знаменитостью. Он получает почёт и может вступить практически в любую организацию.

ПРОГУЛКА СӨЗЕРЦАНИЯ

Некоторые монашеские ордена и организации естествоиспытателей требуют, чтобы их аспиранты взобрались на покрытую снегом гору и сорвали на вершине первый цветок, пробившийся через снег. Суровые условия и уединение помогут кандидату понять учение своей организации и обрести самосознание и мудрость.

ПРОНИКНОВЕНИЕ ЗА ГРАНЬ

Некоторые секты и культы, изучающие тайны жизни и смерти, считают, что для обретения истинной силы следует попробовать и то и другое. Кандидатов подвергают ритуальному убийству (обычно это удушение), после которого их возвращают с того света. Если они выживут, их принимают в орден и посвящают во все таинства. Иногда у новичков по возвращении на глазах оказывается исчезающая, но безвредная дымчатая плёнка. Их называют «граничными», и вся секта оказывает им особое уважение и считает, что им приходят видения грядущих важных событий.

СЕРДЦЕ ОГНЯ

Чародеи и волшебники, специализирующиеся в магии огня, считают, что в огненном чреве вечнодымящейся Пепельной Горы находится множество магических тайн, и они утверждают, что чувствуют связь, и чуть ли не эмпатию, с этим древним вулканом. Чтобы присоединиться к огненным магам, ученик должен отправиться в недра вулкана и принести из его сердца кусочек пылающего камня. С момента находки своего камня до завершения обучения ученик не должен позволять тухнуть пламени на камне.

СЕРЕБРЯНЫЙ КИНЖАЛ

Для охотника за оборотнями серебро — это действенное оружие. Совет охотников за оборотнями вызывает особое уважение тем, кто одолеет оборотня без доспехов и без другого оружия кроме особенного клинка. Основание рукоятки этого серебряного кинжала мастерской работы украшено белым топазом и покрыто орнаментом, изображающим полную луну.

СӨЗДАНИЕ ЗЕЛЬЯ

У алхимиков и варящих зелья магов одним из испытаний, для продвижения по службе является создание первого своего собственного зелья. Подмастерье должен создать эффект, которого раньше никто не видел (смотрите «алхимические промахи» в этой главе, там есть интересные вещи!), и представить своё творение знатокам своего дела для одобрения.

СӨТВОРЕНИЕ РАЯ

Тот, кто хочет вступить в орден друидов, должен в одиночку путешествовать по дикой местности и искать хвостовое перо, которое добровольно отдаст ястреб, коготь веселящегося хищника, способного убить человека, и сердце дерева. Благодаря контактам с фауной и методом проб и ошибок можно получить два первых предмета, а «сердце дерева» это сленговое название подвязки из плюща, принадлежащей дриаде. Женщины могут принести браслет из вьюнка, тоже принадлежащий дриаде. По выполнению этого задания новый друид возвращается в орден, соединяет перо и коготь с подвязкой или браслетом, и гордо носит его целый год.

СПЯЩИЙ ДРАКОН

Герой, желающий пробудить в себе драконье наследие, должен испытать из Пруда Снов, после чего он засыпает глубоким сном, в котором к нему приходят духи предков. К несчастью этот пруд находится глубоко в Морозных Горах, а легенды предупреждают о великом драконе, стерегущем свои воды. Только «чистокровный» сможет преодолеть магические загадки и ловушки, которые страж создал для защиты от недостойных лицезреть берега священного пруда.

ТУРНИР

Молодые рыцари страстно жгут своего первого турнира. На таких соревнованиях многие рыцари создают себе первую репутацию, будь то сражение на лошадях, фехтование, стрельба, или другие испытания. Сражение на лошадях считается самым престижным. Первый турнир молодого рыцаря это последнее испытание, после которого он станет настоящим рыцарем и дворянином. Секрет в том, что не важно, победит рыцарь или нет. Главное как он будет себя вести (особенно в случае проигрыша).

ЧАША ЛИЧИНОК И БУТЫЛКА АБСЕНТА

Некоторые злые заговорщики требуют от кандидатов на вступление прохождения испытания, в котором им придётся съесть полкило живых личинок, а потом запить их половиной бутылки абсента. Они считают, что если кандидат прошёл это отвратительное (и потенциально опасное) испытание, то он не откажется от выполнения работы этой злойшей организации. ♦

ОСОБЫЕ МАГАЗИНЫ

Где искатели приключений покупают своё особое оружие? Где они покупают все эти полезные алхимические варева? Животные-спутники появляются сами или в городе их продаёт особый животновод? Эта статья пытается ответить на эти вопросы, представляя вашему вниманию четыре особых магазина, удовлетворяющих необычные запросы искателей приключений. У каждого магазина есть своя идея для приключения, чтобы они были ещё полезнее в игре.

КИПЯЩИЙ КОТЁЛ

Этот магазин, выделяющийся обугленными досками в обшивке, встречает посетителей едким зловонием, доносящимся из дверей. Тот, кто храбро шагнёт внутрь, увидит лабиринт из полок и прилавков, заставленных мензурками, кипящими котлами и сложными алхимическими приспособлениями. Экзотическая смесь запахов часто отпугивает неподготовленных, но тот, кто выдержит вонь, рано или поздно привыкнет к ней. На задворках лабиринта полок за прилавком стоит его владелец, Антридиан, и его подмастерье.

Антридиан (человек с эквивалентом 10 уровней в классе заклинателя) отказался от поисков приключений в самом начале своей карьеры, после того как он со своими друзьями угодил в засаду гоблинов. Антридиан и его фамилляр (жаба по имени Зип) убежали, воспользовавшись *дымовой шашкой* (smokestick). У других же не было шанса на выживание. Зная, что друзья тоже могли бы спастись, если бы они были должным образом экипированы, Антридиан посвятил свою жизнь изготовлению испытанных и надёжных алхимических приспособлений, а также придумыванию новых полезных вещей.

Причиной осесть и заняться торговым ремеслом было также усыновление полурослика, отец которого погиб в описанной выше засаде. Антридиан принял ребёнка и вырастил его как своего. Ульрам (полурослик с эквивалентом 4 уровней плута и сомнительным поведением) это угрюмый подросток, склонный к приступам отчаяния и интересующийся изготовлением ядов. Изначально Ульрам начал готовить яды из суицидальных мыслей, но Антридиан слишком хорошо обучил ребёнка деловым отношениям. Ульрам тайком улучшил свои навыки в изготовлении ядов и теперь снабжает многих преступных элементов ядовитыми смесями. Пока что Антридиан ничего об этом не знает.

Зацепка приключения: Ульрам внезапно исчезает, и это очень волнует Антридиана. Он видел Ульрама говорящим с подозрительным молодым человеком, и считает, что он мог прибиться к дурной компании. Антридиан заплатит героям готовыми изделиями (или сварит какое-нибудь особое зелье на заказ), если те найдут Ульрама и вернут его в целости и сохранности.

ПРЕКРАСНЫЕ ПИТОМЦЫ ПФЕЙВЕР

Маллора Пфейвер обожает животных, причём даже слишком сильно. Будучи одарённым дрессировщиком, Маллора (человек с эквивалентом 8 уровней эксперта) никогда не встречала животного, которое она не смогла бы обучить удивительным трюкам. К несчастью окружающих она всё воспринимает слишком близко к сердцу. Маллора дрессирует всех, от жутких ласок до злобных ремораз, и пока никто из её питомцев ни разу не причинил ей вреда.

Идея открыть бизнес, основанный на выдрессированных ей существах, принадлежит не Маллоре, а её брату, Валентину, жестокому человеку, который в питомцах Маллоры видит лишь потенциальные золотые монеты. Валентин никогда не говорил Маллоре, зачем он в действительности открыл этот магазин, и Маллора сама не догадывается о том, что её используют. Маллора любит всех странных существ (чем страннее, тем лучше), но Валентин отдаёт ей самых злобных и опасных существ, которых сможет поймать, а выдрессированных существ продаёт как охранников, бойцов для арены и домашних питомцев для богатеев.

Магазин находится недалеко от города, но посетители могут легко найти его по крикам многочисленных существ, проходящих здесь обучение. Маллора обращается с животными очень нежно, но Валентин более жесток. По ночам он отправляет помощников Маллоры в загон с приказом выработать у существ послушание. Пока Маллора ничего об этом не знает, и она удивлена тем, что животные выглядят запуганными.

Зацепка приключения: Взмешенный ремораз устроил в городе погром, а стражи во всём обвиняют Маллору. Маллора умоляет героев найти и схватить существо, пока на её совести не оказалась ещё и смерть кого-нибудь из жителей. Она утверждает, что ремораз по кличке Сосулька в сердце просто пушистый медвежонок. Маллора небезосновательно боится, что если у искателей приключений ничего не получится, то стражи убьют Сосульку, а потом доберутся и до неё.

ТАНЦУЮЩИЙ КЛИНОК

«Танцующим Клинком» владеет Элардин, загадочный знаток оружия. Он не продаёт ничего кроме редчайших видов оружия. Элардин (эльф с эквивалентом 15 уровней воина) вырос в ледяных северных пустошах, месте, где слово «оружие» означало что-нибудь, изготовленное из клыков, рогов или расколотых костей. Схваченный в плен Элардин стал выдающимся воином арены, славящимся тем, что делал прекрасное оружие из верёвки и кусков от разбитой тюремной мебели. Ему тогда было 15 лет. Владелец, оценивший навыки Элардина, договорился о надлежащем его обучении. В конечном счёте Элардин пережил своего хозяина и получил свободу. Элардин не любит вспоминать те времена, но он ценит навыки, полученные тогда. За годы, проведённые на арене, Элардин привык к самым разным видам оружия со всех уголков мира, и он десятилетиями изучал не только как ими владеть, но и как их изготавливать.

Покупатели, входящие в склад оружия Элардина, видят стойки со странным и необычным оружием, бережно хранящимся в надлежащем состоянии. У Элардина вы не найдёте длинных мечей, арбалетов и кинжалов. Он презирует такое оружие. В «Танцующем Клинке» можно найти двусторонние мечи, болы, причудливое древковое оружие, сюрикены, и много других видов экзотического оружия (некоторые изготовлены по его собственному дизайну). Элардин с радостью готов продемонстрировать любое оружие, лежащее на полке или стойке. Он может и научить, как обращаться с ним, если покупатель к этому готов.

Все виды оружия Элардина это превосходного качества копии оригинальных вещей, не лишённые украшательства и связи с культурными традициями.

Зацепка приключения: Один знакомый Элардина возвращается с поездки в джунгли. Там он видел группу диких гоблиноидов, владевших странного вида дубинками со вставками из зубов и, возможно, стекла. Этот человек еле спас свою жизнь, и не смог заполучить ни одно из этих странных орудий.

Элардин заплатит деньгами или товарами и услугами персонажам, которые отправятся в джунгли и принесут для него оружие. Оно должно находиться в хорошем состоянии, чтобы Элардин изучил его и смог скопировать.

УБЕЖИЩЕ ШАРРЫ

Попасть в убежище Шарры не так-то просто. Даже статус героя не позволит войти, пока Шарра (гном с эквивалентом 12 уровней плута) не узнает клиента достаточно хорошо, чтобы можно было его впустить. Дом Шарры защищён как хорошее подземное бомбоубежище, и всё из-за того, что она больна паранойей. Даже постоянные клиенты не знают как она выглядит. Придя в убежище, они проходят серию испытаний в нескольких комнатах, а в последней пустой комнате их ждёт предмет, который они заранее заказали.

Здесь никогда и никому не отказывают, хотя для получения уникальных или малоизвестных предметов придётся подождать. Тёплая одежда для холодного климата, снаряжение для пустыни, зелья, магические предметы для выживания под водой, снаряжение, благодаря которому можно выжить в центре вулкана: у Шарры есть всё (ну или она может это достать).

Шарра долго искала место, где она сможет избегать других существ, и в конечном счёте она построила самое спокойное убежище на свете прямо посреди величайшего города цивилизации. Запершись под землёй, она продаёт другим то, от чего сама отказалась, и бродит под городом по подземельям и канализации.

Зацепка приключения: Шарра исчезает, что вызывает в городе беспокойство. Очень уж много героев полагалось на Шарру, ища подмоги для выживания. Никто не хочет пускать ситуацию на самотёк, но чтобы найти Шарру, герои должны пройти за общественные комнаты её убежища и пройти по охраняемым проходам и её личным владениям. ♦

УНИКАЛЬНЫЕ ТАВЕРНЫ И ПОСТОЯЛЫЕ ДВОРЫ

ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР «ЧЁРНЫЙ ДРАКОН»

Постоялый двор «Чёрный дракон», представляющий собой шестигранную шестизэтажную башню, возвышается над городским ландшафтом словно чёрный палец, царапающий небо. Его крыша покрыта плитками сверкающе-чёрного сланца, а внешние стены построены из чёрного гранита с зелёными вкраплениями. Из центральной шахты выходит дым и через неё же приходит свет. Покрытая красным лаком мебель внутри постоялого двора сработана из ясеня. Там же находится круглая барная стойка и большой гриль в центре комнаты. Новички замечают здесь едкий запах, к которому, впрочем, быстро привыкаешь.

Владелец, У Лунг, хмурый эльф с бледной кожей, впалыми чёрными глазами и вечно хмурым взглядом. Он носит чёрную атласную мантию и слышит отличным дельцом, держащим ухо остро. Несмотря на внешнюю мрачность, У Лунг знает все местные воровские гильдии и отряды наёмников, и именно в его заведении встречаются представители этих организаций. Посетители, раздражающие владельца Чёрного Дракона исчезают или наоборот, их находят искалеченными в общественных местах. Несмотря на все усилия, городская стража никак не может ни в чём обвинить У Лунга, потому что он никогда не покидает свой постоялый двор.

Есть много версий, почему он никогда не выходит со двора, но мало кто знает истину. Местным также известно, что У Лунг часто нанимает искателей приключений, но вот для каких целей — не ясно.

Самый большой секрет У Лунга в том, что он не эльф. Когда-то он был чёрным драконом, уничтожающим всё на своём пути. Однако он зашёл слишком далеко, и разграбил один храм. Богиня, которой был посвящён храм, очень разозлилась. Она разбила его душу на шесть частей, развевая их по четырём ветрам, а тело его превратила в здание постоялого двора. После такого проклятья дух У Лунга уже не мог покинуть пределы постоялого двора. У Лунг сможет вернуть себе тело и принять облик дракона только тогда, когда соберёт шесть частей своей души и вымолит прощение у богини. Половину сокровищ дракона богиня забрала себе, а вторую половину она приказала уничтожить самому же дракону.

ЖРАЧКА, ВЫПИВКА И СЛУХИ

Дешёвая выпивка развязывает языки фермерам, и этот трактир, открытый только в светлое время суток, заполняется слухами и сплетнями. Местные говорят про таверну, что там «наплетут с три короба». Владелец, Лонни Тар (человек с эквивалентом 3 уровней плута), давным-давно заработал достаточно денег, чтобы можно было беспечно жить. Таверну он держит, чтобы коротать время и местным было где развлечься долгими зимами. Героев, пришедших в полном облачении, здесь встретят холодно, но тот, кто сможет стать здесь своим, узнает в два раза больше информации чем на улице*. Здесь скамейки обшиты тряпками, набитыми соломой, а три открытых очага поддерживают тепло в этом одноэтажном здании зимними месяцами, когда фермерам просто нечем заняться.

* Совершайте два броска по таблице слухов за каждый положительный результат при проверке Сбора Информации.

МОГИЛЬНОЕ ОЧАРОВАНИЕ

Эта таверна, стоящая на холме городского кладбища, обслуживает тех, кто владеет магией. Строители превратили в таверну старый мавзолей, добавив мрачности косячной мебелью и украшениями из черепов. Изысканные канделябры, мерцающие голубым и золотым волшебным пламенем, освещают зал, а зачарованные левитирующие черепы провожают посетителей к их столикам. Очаг в центре каждого стола отгоняет холод склепа и служит для подогрева пищи. Сильные благовония, витающие в воздухе (гвоздика, роза), пропитывают пищу. В «Могильном Очаровании» подают простую еду: несколько видов похлёбки, супов и тушёного мяса, а также тёмный ржаной хлеб. В баре можно приобрести вина, ликёры и огромное количество чаёв. Вокруг очагов в центре стола расположены роскошные подушки и лежанки для семейляров, которые отдыхают здесь вместе со своими хозяевами.

В «Могильном Очаровании» можно купить алхимические и материальные компоненты для заклинаний, и многие посетители часами рассматривают битком забитый склад. Персонал позволяет посетителям задерживаться и проводить исследования (пергамент и чернила выдают бесплатно и по первому требованию), а также открыто обсуждать разные магические дела.

Владелица Шехерезада обслуживает посетителей совместно с захваченным в плен эфритом, которого она называет «папой». Шехерезада принимает в своём заведении всех, но она строго запрещает использовать в заведении магию, особенно из школ колдовства и некромантии. Сплетники называют её «полумёртвой», и небезосновательно: левая половина её тела серая и усохшая, отчего половина лица выглядит как морда упыря.

КАПЕННАЯ РОЩА ХЕГАРЕГА

Эта скромная таверна, которую обычно называют просто «Рощей», изначально была построена за пределами городских стен, дабы обслуживать людей из пустошей, таких как друиды и следопыты, которым нужно посетить город. Здесь всегда приютят скаунов и животных-спутников, которые запрещены в городе, отчего пахнет здесь как в конюшне, а не уважающей себя таверне. Новые городские стены охватили и эту таверну, которая выглядит нелепо среди богатых домов и деловых строений «Нового Квартала».

Для переноса стен понадобились месяцы переговоров между Хегарегом и городскими старейшинами, а также несколько стычек между завсегдатаями таверны и новыми жителями, не желающими мириться с отвратительным запахом животных «Рощи». В конечном счёте Хегарег получил право выписывать пропуска для животных и он стал ответственным за поведение своих посетителей. Он платит мальчишкам, стоящим у новых ворот, чтобы в случае прихода новых гостей с животными они бежали к нему за пропуском. Богатые обитатели Нового Квартала всё ещё зажимают носы от вони, и потихоньку ругаются, но договор есть договор — им приходится терпеть.

Внутри таверна оглашается криками старых друзей, а также мычанием, хрюканьем и криками самых разнообразных животных. Между балками здесь летают птицы, но персонал пытается поддерживать приемлемую чистоту, хотя на полу часто лежит грязь и испражнения животных. Животным Хегарег тоже предоставляет свежую еду. В таверне нет деревянного пола, а свет проникает через широкие щели в потолке и стенах. От дождя, ветра и холода в таверне не укрыться, но посетителей это несколько не волнует.

ЛАЛАФОРН — ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ФЕЙСКИЙ БАР И ГРИЛЬ

*За далёким за холмом,
Ой да за синим шиповником,
Стоит Лалафорн, полое дерево.*

Только так можно найти таверну, которая обслуживает практически одних лишь фей. Здесь, в большом пустотелом дубе, названном в честь дриады Лалафорн, феи днём и ночью пируют и обмениваются опытом в проказах. Магия уменьшает любую фею, способную протиснуться через арочный проход в основании дерева (не больше Маленького размера), до Крошечного размера. Это уравнивает всех по росту, и позволяет вместить больше посетителей. Владельцы Лалафорна построили здесь десять этажей с высокими, богато украшенными потолками. Первый этаж служит приёмной и гардеробом; на втором и третьем этажах расположен ресторан; на четвёртом этаже кухня и кладовки, на этажах с пятого по седьмой расположены барные стойки, причём у каждой расположены свои музыканты; на восьмом этаже жилище для постояльцев и тех, кому нужно проспать; на девятом расположено жилище и офис Квинни, владелицы-пикси; на десятом же, по общему мнению, живёт дух самой Лалафорн, которая много веков назад умерла вместе со своим деревом.

Удивительно, но мужчине эльфу или человеку проще попасть внутрь Лалафорна чем григу или лепрекону. У дриады Лалафорн было много порабождённых любовников, и она этого никогда не стыдилась. В конечном счёте её дерево стало настолько восприимчивым к мужской энергии, что любой взрослый мужчина мог войти в него, как если бы оно не было твёрдым и плотным, и его переносило в спальню дриады, находящуюся в царстве фей. Дерево всё ещё функционирует в этом плане, хоть и стало слабее; так что феи должны протискиваться через крошечный вход у основания, а смертные мужчины могут просто проходить через дерево и они тут же уменьшаются. Золотые монеты людей внутри приветствуются, но феи не рады видеть здесь смертных, которые быстро обижаются на шутки. Феи открыто обсуждают смертных в присутствии последних, громко высмеивают их внешний вид, одежду и причёски. Мужчине с низким Обаянием, старой одеждой и грязным телом воистину придётся здесь не сладко, ибо его захлестнёт море насмешек фей.

Призрак дриады видит всё, что творится в дереве, и если она примется следить за человеческим мужчиной с высоким Обаянием, она проявится в виде закутанной в плащ нимфы и подсядет к нему за столиком, пытаясь очаровать его и утащить наверх, в свою спальню. Обычно никто не поднимается выше восьмого этажа, а тот, кто попытается обойти вышибал и подняться выше, рискует вызвать гнев всех присутствующих фей (число которых колеблется от сорока до двухсот особей). Человек, поднявшийся на десятый этаж с призраком Лалафорн, уже никогда не возвращается в мир живых.

МЕНЮ ЛАЛАФОРНА

Приглашение в Лалафорн гласит: «В меню входит поджаренная виноградная шкурка, припущенная на сафлоровом мёде. Побалуйте себя нашим стейком из коры с кровью. Оставьте место для лудинга из желудей и крыжовника! Попробуйте стакан выдержанного грушевого сидра, и вы полюбите послевкусие горьких груш».

СЧАСТЛИВАЯ ДАМА

Изначально благородная семья Таресдэйл хотела построить не таверну, что было бы слишком презренно для семьи, стоящей третьей в очереди за престолом, а элитный парусник, созданный для развлечений и демонстрации их богатства. Когда удача отвернулась от Таресдэйлов, Счастливая Дама так и осталась стоять в доке недостроенной. Однажды младший сын Таресдэйлов увидел несколько работников, играющих в кости в недостроенном корпусе, и, воодушевившись, тут же объявил о переделке Счастливой Дамы в таверну и игровой зал.

Он получил материальную помощь и в рекордные сроки закончил строительство. Трюм он превратил в двухэтажный зал, где проводились различные азартные игры. Каюты экипажа превратились в комнаты, которые сдавались на час, день или неделю. Гостевые каюты стали роскошными номерами, а камбуз стал первоклассной кухней.

Счастливая Дама сразу же стала очень популярной у местных жителей и гостей города, а игровые залы сделали Таресдэйлов вновь богатыми. Фирменным напитком здесь является Счастливый Жребий — смесь из случайным образом выбранных спиртных напитков, известная лишь бармену. Тот, кто сможет угадать, что в неё входит и из каких мест эти напитки, выигрывает Королевскую Награду: бесплатную ночь в элитном номере с едой и питьём. Догадаться очень сложно, так как в Счастливую Даму постоянно привозят самые редкие и экзотические спиртные напитки.

Каждую ночь младший Таресдэйл, вернувшись дому богатство, приклеивает *превосходным клеем (sovereign glue)* первую золотую монету, выигранную домом, так что теперь бар Счастливой Дамы сверкает монетами самых разных стран. Счастливая Дама — лакомый кусочек для воров, но те, кто пришли туда с намерениями обворовать заведение, никогда больше не выходили наружу. Никто не знает, почему это происходит, но когда в местной гильдии воров практически никого не осталось, она прекратила бесплодные попытки. Ходят слухи, что гильдия предлагает огромную награду тому, кто узнает тайну такой надёжной защиты Счастливой Дамы.

ПЛЕСНЕВЕЛЫЙ ВОРОН

Дубовая вывеска над этим заведением вырезана в виде лежащего на спине ворона с искривлёнными ногами, покрытого зелёным налётом. Барная стойка и столы изготовлены из обломков кораблей, и их нельзя назвать удобными. Вся мебель окрашена в чёрный цвет при помощи чернил кальмара. По стенам развешаны резные женские головы, которым придан маниакальный и агонизирующий вид, от чего главный зал этого постоянного двора выглядит как комната трофеев демонического охотника на людей. С сетки, прибитой к потолку, свисают янтарные шары, подсвеченные свечами, создавая сумеречную и пугающую атмосферу.

Представители власти понимают, что это заведение выглядит так лишь для того, чтобы скрыть своё предыдущее предназначение. Когда-то местная гильдия воров построила Плесневелого Ворона в качестве ширмы для склада краденых товаров и места встречи злодеев с теми, кто не состоит в гильдии. Власти в своё время прикрыли Ворона, пока его не выкупил гномский актёр Деглас Минт.

Несмотря на ужасный вид таверны, сюда собираются туристы со всех уголков света, чтобы вдоволь посмеяться и попить эль в месте, в котором раньше собирались убийцы и карманники. Здесь посетители могут представить, что они — гнусные разбойники. Деглас Минт поощряет такое притворство, как среди персонала, так и среди гостей.

Новый владелец не знает, что под одним из самых дальних столов находится потайной люк, ведущий в нижний этаж. Под таверной всё ещё действует гильдия воров. Туристы и не догадываются, что среди них сидят самые настоящие воры. Это новое прикрытие: негодяи выглядят как воры, громко обсуждают свои планы, но тщательно шифруют детали на своём жаргоне. До этой поры гильдии удавалось дурачить и нового владельца таверны и представителей власти.

СТИКС

Где-то под шумным городом находится тайный клуб Стикс. Этот клуб, предназначенный исключительно для dwarфов, представляет собой лабиринт из пустых кладовок, соединённых абсолютно одинаковыми с виду коридорами. Сам клуб находится как минимум за четырьмя потайными дверьми, и поручитель, ведущий в клуб новичка, показывает дорогу лишь один раз, так что в дальнейшем тому придётся находить дорогу самому.

Таверна располагается в длинном, но низком зале. Вдоль стен чередуются книжные полки, занимающие пространство до самого потолка, и всегда горящие каминные. В зале много мягких стульев: одни расставлены вокруг дорогих карточных столов, другие стоят в дальнем углу вокруг большого обеденного стола, а также в закрытых занавесками нишах, отделённых от общего зала. Здесь продают трубки и табак, хмельной мёд и эль, свинину и картофель, хотя если назначить хорошую цену, персонал выполнит практически любое желание клиента. Здесь выполняют все капризы, а платить заставляют лишь на выходе. Из-за желания выделиться, некоторые dwarфы получают здесь непомерно высокие счета.

Знания, хранящиеся в Стиксе как на полках книг, так и в памяти пожилых dwarфов, практически живущих здесь, предоставят игровому персонажу dwarфу значительный бонус к информационным навыкам (за исключением тем о религии и других мирах, так как здесь такое не обсуждают). Обед в этом заведении стоит как минимум 3 зм, а напитки стоят от 1 зм и выше за стакан. Редкие и экзотические блюда стоят как минимум 10 зм, и это может быть что угодно (оленина, фаршированная голубями и виноградом, анаконда со спаржей, и т. д.). Старому швейцару dwarфу помогает невидимый преследователь, работающий вышибалой, но его легко обмануть, наложив грим. ♦



НЕОБЫЧНЫЕ ПРАЗДНИКИ

В мире фэнтези и даже научной фантастики праздники должны быть необычными. Там летают драконы, живут люди из металла, а космические корабли бороздят просторы вселенной, но что празднуют люди в таком мире? Ниже приведено несколько идей, предназначенных для классических фэнтезийных игровых миров, но их можно переделать под самые разные игровые системы и жанры.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЛОЗЫ

В начале сезона посева крохотные деревеньки у подножья горы Норте ждут ежегодного прихода отца Прамаса. Приход жреца знаменует начало весны, и в деревнях устраивают небольшой фестиваль в честь бога виноделия. День начинается с того, что отец Прамас одевает белое замысловатое одеяние своей веры. Два прислужника несут кувшины с прошлогодним вином, чтобы смачивать виноградные ветки, которые священник использует во время утренней молитвы.

После службы жрец выкидывает облитые вином ветки в компостную кучу и начинается пир. Покончив с богатым завтраком, кто-то отдыхает, кто-то пляшет, но почти все при этом пьют. Дневная и вечерняя программа не так формальна, и каждая деревня пытается внести свой вклад в праздник, чтобы праздник был уникальным.

Нововведение поселения Томтон пугает отца Прамаса и его помощников. Это поселение находится рядом с большой пещерой, заполненной множеством разновидностей грибов. Они придумали, что отчаянные смельчаки могут попробовать эти пропитанные магией грибы, что обычно (но не всегда) приводит к смешным последствиям.

Зацепка приключения: Староста Томтона съедает один из грибов и превращается в кокатриса. Герои должны не только вывести несчастного человека из пещер и запереть его, пока эффект от грибов не пройдет, но и найти способ превратить несчастных окаменевших жертв обратно в людей.

ВЕЧЕР ГОРЯЩИХ ДЬЯВОЛОВ

В северных провинциях горожане поддерживают стародавнюю традицию, называемую «вечером горящих дьяволов». Это настолько древний праздник, что никто и не помнит, как он появился, но большинство считает, что праздник появился после того как из города изгнали группу дьяволов.

Во время этого праздника горожане бегут по заполненным людьми улицам с пылающими бочками смолы, выданными случайным образом выбранным бегунам. Бегуны мчатся по улицам, расчищая себе дорогу среди зевак. И по сей день участие в качестве бегуна считается большой честью, ведь может выпасть шанс нести горящую бочку. Ритуал оканчивается когда последний человек выбегает из городка и кидает бочку со смолой в озеро.

Зацепка приключения: Искатели приключений наблюдают, как бежит последний участник, но из ивовой рощи вылетает стрела и убивает его до того как он достигает озера. В жутком свете быстро распространяющегося огня двухголовый великан в кольчуге поднимает огромный кулак и выкрикивает: «Этой ночью дьяволы среди нас!»

ДЕНЬ НЕИЗВЕСТНОГО ПРОРОКА

За один день до посадки семян сельские жители задают первому чужаку, пришедшему в город в этот день, кучу вопросов, чтобы выяснить, что он им принесёт, удачу или несчастья. Того, кто сулит удачу, усаживают за стол и начинается пышное празднование. Того, кто предвещает неудачи, бесцеремонно кидают в ближайшую реку и закидывают комками грязи, но потом устраивают примирительный пир.

Зацепка приключения: Враг искателей приключений хочет обвинить их в том, что они сулят неудачу, и заражает грязь на берегу ужасной болезнью. Однако селяне раньше героев подхватывают эту болезнь, и приходится искать лекарство для всей деревни.

ПОРАДОБЕЙ НА ХОЛМЕ

Каждое полнолуние одинаковое количество участников из двух деревень одевают темные маски и собираются на Лысом Холме, чтобы подраться на дубинках до победы одной из сторон. Следующей ночью победители бесплатно пьют в соседней деревне.

Зацепка приключения: Селяне приглашают искателей приключений присоединиться к ним в этом сражении, но разбойники решают воспользоваться ситуацией и совершить набег на обе деревни. Пока одна деревня во всем обвиняет другую, герои должны быстро найти настоящих преступников, иначе на Лысом Холме может разразиться настоящая битва.

ПИР СЯТӨГӨ САББАНАСА

Один раз в год горожане чествуют бывшего Викария Храма Нового Дня, Саббанаса Теофилуса Олимпиуса, дабы почтить его жертву городу во время обороны города и храма от рыцаря смерти Харрока Богохульного. Накануне вечером люди устраивают пир, а в предзакатные часы молодые послушники ходят по всем домам, предупреждая народ о том, что приближается Харрок с войском. На рассвете большая часть народа собирается в храме. Остаток дня они проводят в церковных службах, а по улицам носят человеческие черепа, которые достаются из катакомб храма.

Зацепка приключения: Во время реконструкции «Предупреждения О Приближении Харрока» послушники, отправленные на старую мельницу, пропадают без вести. Пока горожане обсуждают что делать, кто-то замечает, что среди них нет нескольких людей. Все пропавшие жили возле мельницы.

САЛОЖОР

В городе свинопасов Луже стойкие дварфы каждый год устраивают испытание своему желудку на соревновании по поеданию сала. Дварфы привозят на тележках чаны с топленым салом в таверну «Жрачка, Выпивка и Слухи» (смотрите выше «уникальные таверны»), а за столом усаживаются как минимум дюжина участников соревнования. Для начала все присутствующие съедают как минимум по ложке сала, но только самые храбрые (ну или безрассудные) сидят и часами пожирают топленый жир. Владелец таверны предоставляет участникам столько хлеба и пива, сколько потребуется, и предоставляет скидку тем, кто пришёл поглазеть.

Зацепка приключения: В общинах дварфов победитель соревнования по поеданию сала получает большую славу, скидки на товары и услуги, а также становится желанным гостем всех таверн и пивнушек.



Считайте победу в этом соревновании важным ритуалом посвящения (смотрите выше «ритуалы посвящения»), дающим доступ к классам воинов, специализирующихся в рукопашном сражении и борьбе, где у более тяжёлого воина есть преимущество.

ФЕСТИВАЛЬ ТАНЦУЮЩИХ ГРЁЗ

В разгар зимы некоторые племена празднуют Фестиваль Танцующих Грёз, чтобы убедиться, что зима не пожрала солнце. В самую долгую зимнюю ночь на фестивале разжигают огромные костры, бьют в барабаны и танцуют на холмах, стараясь приманить солнце и отпугнуть тьму.

Итоги фестиваля видны налицо, потому что каждый последующий день длится немного дольше, а солнце светит всё жарче.

В конце фестиваля жители вдыхают дым священных растений, и видят после этого сны, которые ниспослёт им Творец. Утром всё племя собирается и рассказывает сны друг другу и своему шаману. Из этих снов шаман собирает пророчество, согласно которому и будет жить племя весь следующий год.

Зацепка приключения: Племя утверждает, что согласно пророчеству с заходом солнца придёт ужасное чудовище. Если герои уйдут из поселения, то племя обречено на смерть.

НОЧЬ КОСТРОВ

Александр Святой, известный жрец и искатель приключений, путешествовал с большим отрядом, пока не осел в долине. Его товарищ по команде по имени Стефан Дикий обратился к дикому хаосу, чтобы усилить свои заклинания. В поисках по возвращению изумруда Бурлей из лап Гулидракса, драколича, которого не мог победить ни один смертный муж, отряд Александра проник в логово твари, но никак не мог победить драколича. Обратившись к хаосу, Стефан хотел наложить защитное заклинание на Александра, но поток дикой магии прошёл сквозь их тела, изменив пол. Тут же всё пошло как надо, и они выиграли сражение. На поверхность вышли две женщины, вернувшие изумруд королю и королеве. Они прожили прекрасные жизни под именами Алексы и Стефани, собрав небольшую группу последователей Алексы в церкви, находящейся в долине.

Теперь, через несколько поколений, в день зимнего солнцестояния в долине чествуют этих искателей приключений. У каждого обитателя долины есть разноцветный костюм отличного качества, подходящий и для представителя другого пола, который одевается на этот праздник. Все в долине большую часть года изучают новые танцы и песни, чтобы исполнить их в Ночь Костров. Голые деревья, окружающие общинные дома, украшают жёлтыми, оранжевыми, фиолетовыми и синими флажками, а всё остальное украшают красными оттенками. Вся долина освещается разнообразными огнями, некоторые из которых магические, ибо дают зелёный или даже белый свет. Во время праздника каждый участник должен три раза перепрыгнуть через костёр, чтобы доказать, что он так же храбр как Алекса и Стефани в логове Гулидракса.

Зацепка приключения: Почитающее Гулидракса чудовище приходит, чтобы отомстить потомкам Алексы и Стефани. В поисках всех людей, одетых как две эти героини, оно нападает на всех встреченных переодетых воинов.

НОЧЬ КРАСНЫХ СВЕТЛЯЧКОВ

На этом детском празднике все юноши городка пытаются поймать как можно больше светлячков. Ребёнка, поймавшего больше всех, одевают в красный наряд, и дарят ему пустую стеклянную корону, заполненную пойманными светлячками. После большого пирса победитель берёт часть еды со стола и корону, и уходит в своё потайное место, где оставляет еду и выпускает светлячков в качестве подношения обитателям близлежащих ручьёв, рек и озёр.

Зацепка приключения: Победивший ребёнок вернулся на пир, но в городке исчезли все люди. Герои приходят и видят одного единственного ребёнка на городской площади.

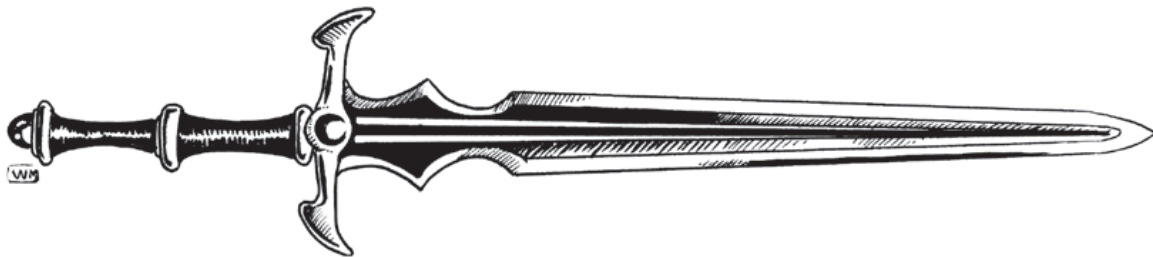
КОНЕЦ ЛЕТА

Конец Лета — это большой праздник, который устраивают в последнюю летнюю ночь. Конец Лета — это «День Между Ночами», и он очень подходит для занятия некромантией. Некоторые считают, что в эту ночь, когда луна находится в апогее, мёртвые встают и ходят среди живых. В этот день то, что разделяет настоящее, прошлое и будущее, слабеет, и повышается точность пророчеств и ворожбы.

Те, кто участвуют в празднике, наряжаются неупокоёнными мертвецами и отправляются на кладбище или некрополь, чтобы почтить предков и вспомнить тех, кого нет среди живых. На кладбище местные жрецы и священнослужители совершают священный Ритуал Освящения, а зеваки поедают свежие фрукты. Участники считают, что это освящение не даст настоящим мертвецам вырваться из могил.

После Освящения наступает Ночное Бдение: участники рассказывают друг другу о своих предках, поглядывая на их могилы, дабы убедиться, что Освящение прошло удачно, и что мёртвые всю ночь будут оставаться в земле.

Зацепка приключения: Перед героями в город пришёл бродячий шарлатан, который начал убеждать народ, что в этом году мёртвые непременно восстанут из могил. Он пообещал загнать их обратно в обмен на товары и услуги. У него тщательно разработанный план, а также два отряда тайных помощников. Мэр города об этом не знает и просит искателей приключений заняться расследованием.



СУДА ПЕРЕВЁРТЫША

Когда приходит осень и с севера начинают дуть ветра, озеро Перевёртыш принимает радужный оттенок. Тысячи форелей возвращаются в холодную глубокую воду, и, один раз в году эльфы из недалёкого леса пересекают это озеро на период с одного до другого восхода луны. Лодками им служат как выдолбленные каноэ, так и изящные хрустальные корабли.

Свои лодки они оставляют на мелководной излуине, привязывая их к огромному дубу, который они называют Чалишиа. Эльфийские дети собирают упавшие жёлуди и плетут венки из листьев, а подростки ловят руками рыбу для ночного пира. Взрослые выдают драгоценные камни и волшебные безделушки тем, кто внёс большой вклад в праздник.

На пиру подают по семь разных блюд, и к каждому идут свои вина и ликёры. Пища здесь по большей части вегетарианская, но есть и тушёная форель с перцем и горчицей. К такому острому блюду подают прекрасное белое вино, выдержка которого обычно больше возраста всех присутствующих эльфов. Эльфы вспоминают своих былых товарищей, а к небу взмывают песни и стихи.

На следующий день эльфы едят десерт, и флотилия из судёнышек устраивает различные состязания. Вечером, маги и чародеи демонстрируют новую магию, и все собираются и смотрят, как солнце освещает запад яркими оранжевыми и фиолетовыми красками.

Зацепка приключения: В Чалишиа открывается проём, ведущий куда-то вниз. Несколько храбрых эльфов вошли туда, но не вернулись. Старейшины просят героев найти пропавших эльфов до того как проём закроется.

НАЛОГОВЫЙ АУКЦИОН

Один раз в год жители села Белая Мельница выбирают жребием пять односельчан, которые становятся сборщиками налогов. Каждый из них получает право взять по одному предмету из каждого дома и выставить потом найденное на аукцион. На праздновании жители пируют, танцуют и много пьют. Обычно сборщики налогов собирают памятные, а не ценные вещи. Часто друзья по очереди поднимают ставку, лишь бы самим вернуть полученный предмет настоящему владельцу в виде подарка. Вся выручка с аукциона идёт на нужды села и для зарплат ополчению.

Зацепка приключения: В день аукциона искатели приключений находятся на постоялом дворе Белой Мельницы. Сборщики берут из их номера разнообразные предметы, такие как символы веры, рюкзаки, части доспехов, и даже фамильяров, а искатели приключений ничего не знают об этой традиции. В день аукциона персонажи обнаруживают, что их вещи выставлены на аукцион, и они могут очень сильно разозлиться. Если герои всё поймут и простят, то отношение города станет дружественным. В противном случае множество горожан погибнет.

НЕДЕЛЯ СВЯТЫХ ПРЕДВЕСТНИКОВ

Для того чтобы отпраздновать то, как армия орков-захватчиков была выкошена болезнью, каждый горожанин изготавливает из папье-маше труп орка, которой и таскает за собой повсюду на верёвке. В конце недели люди сжигают их всех в одном огромном костре. Костёр разводят на городской площади среди шумной толпы.

Зацепка приключения: Искатели приключений приходят на следующий день после этого праздника и видят, что горожане роятся в пепле. Толпа собралась после того как собака вытащила из пепла человеческий труп. Кем он был и как оказался в костре?

ВЕТЬ ЖЕЛАНИЙ

В этот праздник жители прибрежных поселений чествуют орлов, которые пришли на помощь рыбакам, потерявшимся в морском тумане. В каждом селении праздник устраивается перед деревом с самыми большими ветвями.

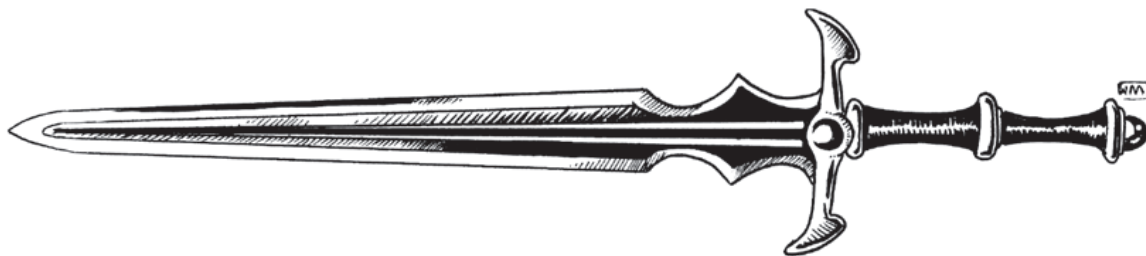
*«Запиши своё желание,
Замотай его в обмотки.
Положи его на ветку,
Пусть орёл его исполнит»*

Зацепка приключения: Молодой золотистый орёл подлетает к дереву и садится на ветку, обронив кусочек пергамента. Никто не признаётся в том, что записка принадлежит ему. Текст предсказывает зловещие события, которые произойдут в селении через несколько дней, а внизу стоит подпись давно умершего мудреца.

ХУДШЕЕ ИЗ ХУДШЕГО

Зимой торговцы не заглядывают в небольшие поселения, и чтобы избавиться от скуки, ремесленники собирают в одном месте худшие товары, созданные в этом году. Кривая мебель, безвкусная одежда, плохие картины и унылые книги — из всего этого выбирают самое худшее. Каждая вещь выставляется анонимно, но в деревнях все знают, чьих это рук дело. Жители голосуют, опуская камни в кувшины, стоящие перед товарами. Побеждают двое: создатель Худшего Из Худшего и создатель Лучшего Из Худшего. Победителям дарят клоунские короны с бубенцами. Это событие развлекает ремесленников, устраняет скуку, а также создаёт повод, чтобы собраться и повеселиться.

Зацепка приключения: Кто-то подделал результаты голосования и психически неуравновешенного чародея назвали «Худшим». Обидевшись, он и его подручные полуорки готовят опасную и изощрённую месть невинным ремесленникам. ♦



ЧТО ТАМ У НЕГО В КАРШАНЕ?

Люди носят в карманах самые разные вещи, но как на лету определить, что лежит у того или другого? Эта статья описывает 100 случайных предметов, которые можно использовать при использовании воровских навыков в игре. Можете совершить бросок 1к100, а можете сами выбрать нужный предмет. Многие из этих предметов могут послужить зацепками для дальнейших приключений.

1к100	Результат
01	1к6 медных монет в грязном кошельке.
02	Шарик гуано летучей мыши, завернутый в восковую бумагу.
03	Тонкий кинжал с пятнами крови на лезвии.
04	Любовное письмо от местного аристократа.
05	Серебряный символ веры любого божества на ваш выбор.
06	Одно серебряное ядрышко для пращи с выгравированным именем «Слава Волков».
07	Белая жемчужина, стоящая 100 золотых.
08	Моток разноцветных ниток.
09	Латунный колокольчик с выгравированным кораблём.
10	Частично оплавленная чёрная свеча.
11	Молитвенник любого божества на ваш выбор.
12	Свисток из тёмного дерева.
13	Шарик сургуча.
14	Пустая бутылочка из-под зелья.
15	Зелье (определите результат по РМП или используйте один из результатов алхимической промашки (смотрите в начале книги)).
16	Сломанный точильный камень.
17	Волшебная палочка (определите с помощью РМП).
18	Удостоверение личности.
19	Вывертанный и согнутый лист бумаги с наброском потрясающе красивой женщины.
20	1к3 трута для огнива.
21	Кольцо-печатка знатного человека.
22	Письмо, в котором адресата просят прийти и обсудить заказное убийство.
23	Пробка, пахнущая дешёвым вином.
24	Несколько ниток и швейная игла.
25	Перо золотистого орла для письма.
26	1к6 серебряных в кожаном кошельке с вышитым именем НИП.
27	Маленькое круглое зеркальце.
28	Гребень из розового коралла.
29	Женская расчёска с намотанными волосами.
30	Вонючая рыба, замотанная в бумагу.
31	Сложенное вчетверо объявление о розыске, содержащее примерный портрет и информацию об одном из членов отряда.
32	Жемчужина силы (<i>pearl of power</i>), 1 уровня.
33	Сосуд с серебряной полировкой в бархатном мешочке.
34	Серая <i>сума фокусов</i> (<i>bag of tricks</i>).
35	Жетон с тремя перьями.
36	Небольшое кольцо с тремя причудливо изогнутыми ключами.
37	Бусина силы (<i>bead of force</i>).
38	Дубовая дубинка с резными изображениями ангелов и архангелов.
39	1к6 золотых (без кошелька).
40	Компас с гравировкой на задней крышке: «Любимому, чтобы он всегда нашёл ко мне дорогу».
41	Маленький топаз, стоящий 25 золотых.
42	Протекающая бутылочка с красными чернилами.
43	Старая праща.
44	Старая грязная шерстяная тряпка.
45	Использованный шелковый носовой платок.

1к100	Результат
46	Сюрикен, обмазанный ядом из корней малисса (совершите за карманника проверку использования яда).
47	Маленький рубин, стоящий 100 золотых.
48	Карта города, на которой красными чернилами отмечены 10 мест.
49	Чёрствый кусок хлеба.
50	Один человеческий зуб.
51	Маленький пузырёк с кровью.
52	Слесарные клещи.
53	Нож-резак, используемый при обработке кожи.
54	Шёлковые перчатки.
55	Шерстяная шапка.
56	1к3 платиновых монет (россыпью).
57	Мешочек с алмазной пылью, стоящий 500 золотых.
58	Живая мышь.
59	Фляжка с дешёвым виски.
60	Кусок сыра, обмотанный тканью.
61	Карта окрестностей города, на которой выделены особые дороги и холмы.
62	Вяленая говядина.
63	Деревянный символ веры божества на ваш выбор.
64	Фляжка со святой водой.
65	Хрустальный жезл.
66	Одна <i>дымовая шашка</i> (<i>smokestick</i>).
67	Фляжка с алхимическим огнём.
68	Увеличительное стекло.
69	Серебряная флейта, стоящая 100 золотых.
70	Набор отмычек.
71	Шарф.
72	Лунный камень, стоящий 50 золотых.
73	Фляжка с кислотой.
74	Серебряное ожерелье в свёртке, стоящее 20 золотых.
75	Латунный кастет.
76	Квитанция от мясника, гласящая, что в полдень следующего дня он будет готов принять большую партию мяса.
77	Серебряный напёрсток, стоящий 10 золотых.
78	Пузырёк с духами.
79	Детская игрушка.
80	Отравленное зелёное яблоко.
81	Адрес, записанный на бумажке.
82	Кисточка с рукояткой из слоновой кости и щетиной из волос ламии.
83	Маленький сосуд, в котором лежат несколько зелёных таблеток.
84	Блестящий чёрный камень.
85	Игральная кость, вырезанная из кости.
86	Маленький резец и незаконченная резная статуэтка.
87	Пустой шприц.
88	Сушёные целебные травы.
89	Пучок диких цветов.
90	Кузнечные щипцы.
91	Художественная книга с закладкой.
92	Объявление о том, что в открывшийся постоянный двор Скалящийся Лев требуются работники.
93	Гирька для весов.
94	Тряпичная кукла.
95	Магнит.
96	Пузырёк с чернилами.
97	Записка «спасибо», написанная на гномском языке.
98	Ароматное мыло.
99	Звёздный сапфир, стоящий 1 000 золотых.
00	Карманная ловушка (смотрите врезку).

ЗАПӨШИНАЮЩИЕСЯ ПӨСТӨЯЛЫЕ ДВӨРЫ

Иногда игроки спрашивают: «И всё-таки, как называется наш постоянный двор?» Даже опытных Мастеров такой вопрос может поставить в тупик: они ведь не планировали это место как нечто особенное — это всего лишь обычное место, где персонажи могут отдохнуть вечером.

Таблица 1

1к100	Название
01—02	Бегущий
03—04	Бережливый
05—06	Благоразумный
07—08	Блуждающий
09—10	Божественный
11—12	Болтливый
13—14	Буйный
15—16	Гневный
17—18	Заблуждающийся
19—20	Зевающий
21—22	Копаящийся
23—24	Красивый
25—26	Лезущий
27—28	Летающий
29—30	Магический
31—32	Надменный
33—34	Невидимый
35—36	Неистовый
37—38	Ненадежный
39—40	Опытный
41—42	Остроумный
43—44	Падающий
45—46	Палящий
47—48	Парящий
49—50	Плывущий
51—52	Ползущий
53—54	Поющий
55—56	Резвый
57—58	Рычащий
59—60	Сбежавший
61—62	Скалящийся
63—64	Скользкий
65—66	Скользкий
67—68	Скрипящий
69—70	Спящий
71—72	Странствующий
73—74	Страшный
75—76	Сухой
77—78	Счастливый
79—80	Таинственный
81—82	Танцующий
83—84	Тихий
85—86	Топочущий
87—88	Тучный
89—90	Умный
91—92	Усталый
93—94	Усталый
95—96	Ходящий
97—98	Шепчущий
99—00	Шествующий

Таблица 2

1к100	Название
01—02	Акула
03—04	Архон
05—06	Бард
07—08	Бог
09—10	Болото
11—12	Булава
13—14	Василиск
15—16	Виверна
17—18	Воин
19—20	Вор
21—22	Гидра
23—24	Гоблин
25—26	Гора
27—28	Грифон
29—30	Дварф
31—32	Дева
33—34	Доппельгангер
35—36	Дракон
37—38	Дьявол
39—40	Единорог
41—42	Жемчужина
43—44	Жрец
45—46	Жук
47—48	Заклинание
49—50	Замок
51—52	Зомби
53—54	Кабан
55—56	Кобольд
57—58	Козёл
59—60	Колесо
61—62	Корабль
63—64	Крыса
65—66	Лев
67—68	Лютня
69—70	Маг
71—72	Меч
73—74	Облако
75—76	Пикси
77—78	Портал
79—80	Русалка
81—82	Скунс
83—84	Собака
85—86	Сова
87—88	Стрела
89—90	Телега
91—92	Тигр
93—94	Трент
95—96	Троль
97—98	Церковь
99—00	Эльф

Однако придумать хорошее название постоялому двору или таверне очень просто. Просто придумайте прилагательное (скалящийся, резвый, усталый, зевающий, и т. д.), существительное (воин, эльф, слон, меч, и т. д.), объедините их, исправьте род, и вот у вас готовое название для таверны (Резвый Меч, Скалящийся Эльф, Зевающий Слон, и т. д.).

Нужно быть готовым к такого рода вопросам. А если у вас есть немного времени, то создав таким образом название, вы сможете придумать и историю этого места, атмосферу, и прочие детали (смотрите ниже «создание постоянного двора»).

Совершите два броска по прилагающимся таблицам или сами выберите нужные варианты. Теперь вас не застать врасплох, спросив название таверны!

СОЗДАНИЕ ПОСТОЯЛОГО ДВОРА

Иногда хочется детализовать постоянный двор. Игроки ведь останавливаются на постояе не просто «там, где в прошлый раз», а в «Скалящемся Льве». Они могут спросить о деталях, и вы должны быть готовы. Названия делают места реалистичными, а когда что-нибудь становится реалистичным, игрокам хочется узнать об этом поподробнее. Вот шесть вопросов, которые стоит рассмотреть при создании постоянного двора. Ответы помогут вам рассказать игрокам всё о постоялом дворе «Скалящегося Льва». Делайте заметки, чтобы при следующем посещении не противоречить самому себе.

НА ЧТО ПОХОЖЕ ЭТО МЕСТО?

Так вы сможете описать игрокам картину внутреннего убранства. Там темно или светит яркий свет? Там висят дорогие гобелены или стены голые и грязные? Описав таверну изнутри, вы вдохнете в неё жизнь. Продумайте мелочи, вроде цвета, чистоты и мебели (столы, стулья, барная стойка, кровати и т. д.).

КТО ВЛАДЕЛЕЦ?

Владелец заведения тоже очень важен. Таверна, в которой хозяйничает суровый дварф будет отличаться от таверны с флиртующим эльфийским бардом, даже если всё остальное выглядит одинаковым. Вам не обязательно заводить для него отдельный блок статистики, но вы должны знать о нём основные вещи, такие как раса, пол, класс персонажа и запоминающиеся отличительные черты.

КАРМАННАЯ ЛОВУШКА

Богатые чудики обожают эти дорожные предметы. Карманная ловушка активируется, если что-нибудь проникает в карман, а кнопка, спрятанная в ткани, не была нажата. Ловушка атакует острыми, полыми иглами, причиняя урон 1к2. Иглы окрашивают цель (обычно это рука вора) красными чернилами. Иглы очень острые — карманнык, не способный выдержать боль, кричит, выдавая себя.

Карманная ловушка: СВ 3; механическая, инициатор: местоположение; ручная перезарядка; Атака +15 (урон 1к2 плюс окрашивание и боль); боль КС 20 спасбросок Стойкости или крик от боли; КС Поиска 25; КС Блокировки Устройств 20 (если предмет одежды с ловушкой кем-то носится, владельцу позволяет проверка Отслеживания с КС 12, чтобы заметить попытку). Рыночная цена: 6 600 зм.

КАКИЕ ЕСТЬ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ?

Добавив постоялому двору отличительную черту, вы сделаете его запоминающимся. Возможно, над камином висят олени рога с 12 отростками или сам камин хитро вырезан из одного куска мрамора.

КТО ПОСЕЩАЕТ ЭТО ШЕСТО?

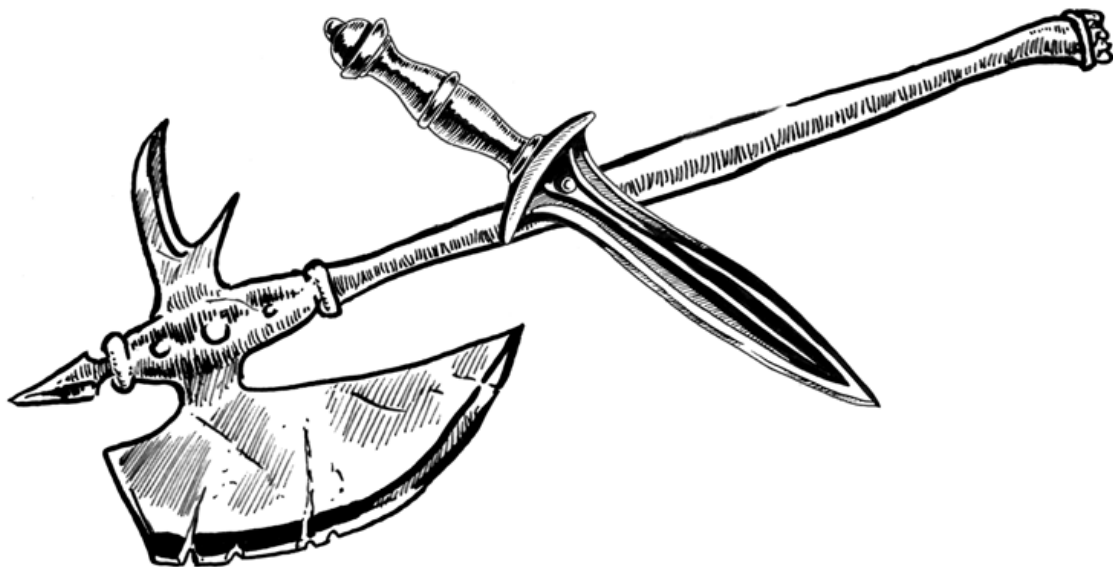
В какой-то мере местонахождение таверны определяет её посетителей. Вряд ли высокомерная знать будет посещать Скалящегося Льва, если он расположен в трущобах рядом с доками. Однако вам нужно точно знать, кого здесь могут встретить персонажи. Возможно, после работы сюда приходят грузчики, желающие выпить пива и выпустить пар. Может быть, здесь собирается местная воровская гильдия. Продумав наиболее вероятных посетителей, вы сможете быстро подготовить реалистичные сцены с НИП.

ЧЕШ ЭТО ШЕСТО СЛАВИТСЯ?

Это почти что отличительная деталь (см. выше), но это не предмет, а услуга. Возможно, в Скалящемся Льве готовят лучшие морепродукты во всём городе, даже если он находится в районе трущоб и туда ходят лишь буйные портовые грузчики. Перепив, владелец может петь непристойные песни. Или здесь каждый день стирают постельное бельё и взбивают перины. В чём-то одном постоялому двору не должно быть равных.

КАКАЯ ТАЙНА ЕСТЬ У ТАВЕРНЫ?

Тайна делает таверну особым местом. Игроки могут долго не знать этой тайны, если она им вообще откроется. Есть маловажные тайны («владелец разбавляет пиво»). Они добавляют интерес и ИП могут заняться их исследованием. Другие тайны могут быть зацепками приключений («владелец — доппельгангер, работающий на гильдию воров»). Главное здесь — не переусердствовать! Если каждую таверну будет возглавлять доппельгангер из гильдии воров, то в такой тайне никакого смысла не будет.



ГЛАВА 2: ПОЛОВИНА УДОВОЛЬСТВИЯ В ПУТЕШЕСТВИИ

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД НА КАРАВАНЫ

Мало кто может сопротивляться дороге, уводящей вдаль; для искателей приключений это как зов sireны. Путешествия из города в город бывают опасными, но они не должны быть скучными. У каждой группы путешественников есть особенности, делающие её уникальной. Благодаря приведённым описаниям вы сможете сделать путешествия с караванами или встречи с ними незабываемыми событиями.

АРКТИЧЕСКИЙ ЭКСПРЕСС

Северным гарнизонам нужно поставлять припасы даже долгими зимами. Белокурая Магдалена Арнорсдоттир, драчливая, но сладкоречивая уроженка севера, зарабатывает на жизнь тем, что привозит важные припасы в скованный льдами гарнизон.

Её товарищи — сильнейшие воины варварских племён, вооружённые копьями и пращами. В её караване множество огромных саней, каждые из которых тянет пара жутких волков. На каждые сани умещается 1,5 тонны припасов. Во время путешествия между санями выдерживают расстояние в 50 метров, а сама Магдалена едет впереди. Её деловой партнёр, ледяной великан Феардур, сидит в последних санях, в которые запряжено шесть зимних волков.

Заметка для Мастера: Любое нападение на караван вызовет ответное нападение Феардура, в санях которого везут дополнительное оружие и боеприпасы. Караван разбирается с нападающими и отправляется дальше, а Феардур, которому иногда помогает Магдалена, преследует атакующих до самого их логова, чтобы те и думать забыли о воровском ремесле. На Магдалену работает несколько чародеев, которые разжигают костры на ночь, спасающие людей и волков от ужасного холода.

ПАЛАНКИН БАГРЯНОЙ ВОЛШЕБНИЦЫ

Среди простолюдинов ходит много легенд о Паланкине. Обычно они начинаются с описания огромных носильщиков Паланкина. Это два каменных голема, вырезанные из розового мрамора и витиевато украшенные драгоценными металлами, идущие друг за другом по дороге. Тот, кто не убежит от страха при звуке их шагов, увидит их ношу: големы несут обитый багряным шёлком паланкин, такой маленький, что туда поместится лишь человеческий ребёнок. Однако по магическим символам, вытканым золотыми нитями, и болтающимся черепам неизвестных существ понятно, что внутри явно не ребёнок.

Рассказы о Паланкине передаются из уст в уста поколениями, и иногда содержат описание обитателя. Некоторые говорят, что в хорошую погоду, особенно весной, за открытыми занавесками видно седую голову гномской женщины, глядящей на проносящиеся мимо пейзажи. Рассказывают также, что эта дама разговаривает со спутниками, так что внутри Паланкин наверняка больше чем снаружи. Эта дама весьма дружелюбна и иногда она заводит разговоры со встречными людьми или даже покупает (щедро оплачивая) свежие фрукты и молоко.

Заметка для Мастера: Какой смысл в магии, если не пользоваться ей в своё удовольствие? Паланкин Багряной Волшебницы — это простой способ комфортного путешествия. Носильщики более чем способны защитить себя и свою ношу, а *постоянный великолепный особняк* (*permanent magnificent mansion*) (или эквивалентная магия) предоставляет все блага стационарного дома. Паланкин Багряной Волшебницы один из последних, но в Эпоху Лилий подобные паланкины были весьма популярны, да и сейчас их иногда создают в больших городах и академиях магии, где путешествия недалеки, а телепортация нежелательна.

Багряная Волшебница — это высокоуровневая волшебница (или эквивалентный заклинатель), специализирующаяся в школе превращения. Она была и остаётся выносливым искателем приключений, но хотя бы раз в десять лет она берёт отпуск и наблюдает за рассветом над ячменными полями.

ВСЕБЕРЕЖНАЯ СУДОХОДНАЯ ЛИНИЯ

Галера, за которой тянется множество барж, скользит по туманному озеру как утка с утятами. Сотни вёсел ритмично отталкиваются от воды, отчего галера выглядит как огромная многоножка, бегущая по озеру. Всебережная Судоходная Линия хорошо известна купцам, торгующим громоздкими и тяжёлыми грузами. Караван, получивший своё название благодаря тому, что действует у любых берегов, может путешествовать и по рекам, лишь бы проходили баржи.

Чаще всего этот караван переводит руду с шахт в литейные цеха. В целях безопасности многие используют его и для перевозки небольших предметов. Несмотря на наличие ценного груза, на водный караван редко нападают. Вечно шурящийся капитан Гарди Страйборн, старик с крепким телосложением, славится своей силой, а также милосердием.





На галере и каждой второй барже издали видно орудия, и в экипаж входят бывалые моряки, привыкшие к сражениям. Из-за орудий на баржах помещается меньше груза, но зато так безопаснее. Из-за такой грозной внешности зелёные паруса галеры становятся маяком спокойствия в опасных водах.

Караван может отбуксировать любое нуждающееся в этом судно и принимает попутчиков по довольно низкой цене. С помощью Всебережной Судоходной Линии перевозят самые разные товары. На судах, привязанных к баржам, можно встретить много интересных собеседников. Так как им не нужно ничего делать, здесь ведут разговоры и играют в кости, попивая вино.

Заметка для Мастера: Сцены с водным караваном пригодятся в самых разнообразных случаях. С ним можно безопасно путешествовать по реке, привязав своё судно сзади. Всебережная Судоходная Линия также может подобрать повреждённый корабль ИП и помочь в ремонте, а также путешествии в безопасную гавань. В сценах во время путешествия можно затевать интриги и выдавать героям полезную информацию. Подобранный в кораблекрушении моряк может рассказать какое чудовище напало на его судно, и какие цели были у его корабля.

КАРАВАН ГНОПОВ-ЖЕСТЯНЩИКОВ

Эта группа спокойных кочевых гномов благоговейно собирает предметы, изготовленные из железа. Они не хотят сами добывать руду, предпочитая или разыскивать ничейные железные предметы, или выменивать их у путешественников, торговцев и искателей приключений на деньги или услуги. Они никому не говорят, зачем им это нужно, ссылаясь лишь на традиции.

Известно, что эти гномы на несколько дней разбивают лагерь у деревень и небольших городов, чтобы скупить разные устройства и обычные железные предметы, такие как мечи, доспехи, котелки и даже иголки. Будучи умелыми ремесленниками, они довольно дешево продают свои самодельные предметы.

Заметка для Мастера: Гномы-жестянки поклоняются позабывшему всеми богу гномов, чьё металлическое тело разбилось на крохотные кусочки во время древней битвы богов. Тысячи лет тому назад эти осколки рассыпались по континентам, но гномы ищут их, чтобы однажды перековать и исполнить церемонию, способную вернуть душу бога в его же тело. Гномы уже нашли и починили его торс и голову. Они хранятся в повозке, защищённые и замаскированные рунами и разнообразными ловушками, защищающими от воров. Персонажи под эффектом *обнаружения магии* (*detect magic*) (или эквивалентного заклинания, позволяющего видеть проявления магии) могут заметить множество светящихся символов, покрывающих одну из повозок гномов, если они окажутся неподалёку от неё.

БРОДЯЧИЙ СУД

Во многих общинах нет лишних денег для содержания заключённых и полноценного суда, отчего со всеми преступниками приходится разбираться обычным жителям. За небольшие преступления судит мэр или деревенский старейшина, а за большие преступления редко приходится сажать в тюрьму, так как толпа быстро линчует нарушителя спокойствия. Однако иногда жителям таких общин встречаются нетривиальные преступления. Местным властям не хватает уверенности в суждении преступлений против короны или дел, связанных с владением землёй. Поскольку эти дела неинтересны и знатым гражданам, то в свободное от ратных боёв время «в народ» отправляются уполномоченные наёмные судьи, чтобы вершить правосудие и наказывать виновных. Иногда это безземельные знати или искалеченные рыцари, либо продажные адвокаты. Они прочёсывают селения в поисках последнего медяка, дабы собрать все положенные налоги и взять ещё сверх того.

Повозка судьи выглядит добротно, с толстыми стенами, слугами и пышным убранством. Судебные приставы, сами являющиеся по существу головорезами, разносят бумаги по повозкам судей и сопровождают повозки со осуждёнными. Вне зависимости от времени года заключённых кидают в клетки, стоящие на телегах, и в сопровождении судей отвозят в столицу. Их плохо кормят и ничем не защищают от стихий, так что к возврату каравана в столицу пленники измучены и больны, а им нужно ещё отработать свою вину. Пока заключённых везут по городу, горожане дразнят и изводят их.

Судьи взимают плату за пленника, в зависимости от того, во сколько городу будет обходиться его содержание и содержание суда, и получают с этой суммы свой процент. Судьям всегда платят по счетам, так как все боятся их полномочий. Некоторые судьи боятся отместки и потому всегда защищены магией и сильными телохранителями. У каждого судьи также есть пристав, работающий палачом и вышибалой. Они носят чёрные капюшоны и острые топоры. Казни — это популярное публичное развлечение, за которое, конечно, взимают дополнительную плату...

Заметка для Мастера: ИП могут вступить в конфликт с караваном судей в дикой местности, ведь для удалённых мест судьи с приставами являются лишь аналогом разбойников. В некоторых странах судьи могут продавать заключённых в рабство, а искатели приключений могут расследовать исчезновение заключённого по просьбе обеспокоенной семьи. Безжалостные судьи заявляют, что заключённый умер в дороге, но персонажи могут встретить бывшего заключённого, которого тоже продали в рабство, и так получится новое приключение с политическими интригами, в котором противостоять будут судьи со связями среди знати. ♦



НЕОБЫЧНЫЕ ЛАГЕРЯ

В сложной и захватывающей жизни искателя приключений очень важно хорошо отдыхать. Находясь в дороге, искатели приключений обычно ночуют в жутко банальных местах. Героям нужен лагерь, в котором хоть и комфортно, но могут произойти необычные вещи. Ниже приведены несколько мест, в которых персонажи могут провести ночь, и к каждому прилагается зацепка для приключений, которые могут произойти, когда их никто не ждёт.

ЗАБРОШЕННАЯ ЛОДКА

Большая дыра в корпусе этой лодки выглядит как от удара о камни. Озеро обмелело, и сломанная лодка теперь служит временным жилищем тем, кто пришёл набрать воды и половить рыбу. В лодке поместится дюжина людей.

Береговая линия озера сильно изменяется в зависимости от времени года, так что это убежище доступно лишь несколько месяцев в году. Когда вода поднимается, лодку относит в другое место и её состояние становится ещё немного хуже.

Зацепка приключения: Два моряка с этого судна, Томкин и Маршал, никуда с лодки не уходят. Эти моряки умерли давным-давно, но их души вернулись в обличье привидений, живущих в месте смерти. За несколько часов до рассвета отдыхающие слышат где-то вдалеке спор. Два привидения на палубе спорят о том, что они сделают с «новичками» на лодке. Приведения также упоминают о карте и рубине, спрятанных где-то в лодке. Томкин, который кажется более честным и добрым, хочет, чтобы рубин был уничтожен; Маршал хочет, чтобы рубин отнесли в указанное на карте место.

БАЗОВЫЙ ЛАГЕРЬ

За тремя рядами невероятно высоких гор разбит полупостоянный лагерь. Пилигримы и отчаянные альпинисты отдыхают здесь между своими походами. Сюда приходит много таинственных и осведомлённых в своих областях людей.

В этом палаточном посёлке представители отряда могут торговать историями и припасами, так как товары здесь ценятся больше монет, и все используют бартер. Здесь можно получить уникальные вещи в обмен на месячный запас пищи и моток отличной верёвки.

Зацепка приключения: По вечерам у костра рассказывают много легенд, но особое место занимает та, что объясняет невероятную высоту этих гор. В ней великий элементаль земли влюбился в леди воздушных элементарей и пытался произвести на неё впечатление, стараясь добраться до небес.

БЛАГОСЛОВЕННЫЕ ПРИДОРЖНЫЕ НОЧЛЕГИ

Над аркой, ведущей внутрь этого небольшого каменного здания, выбит символ: рука, сжимающая пылающее солнце. Внутри в центре стоит очаг, а у одной стены стоит колодец, обвитый фруктовой лозой.

Сторонники бога или святого путешественников иногда строят такие убежища для тех, кто путешествует в опасных местах. Помещение защищено от злых и иномирных существ. В колодце всегда много самовосполняющейся питьевой воды, а растения круглогодично приносят вкусные плоды. Отдохнув здесь, люди говорят вслух слова благодарности строителям, и оставляют в очаге небольшое подношение.

Зацепка приключения: Орден, ответственный за строительство этих убежищ, может нанять персонажей в качестве телохранителей, пока они строят в опасных краях новый придорожный ночлег. Кроме того, злая организация или опасный хищник могут пытаться уничтожить эти ночлеги, а персонажей наймут, чтобы прекратить это.

КРУГ ДРЕВНИХ

Земля в этом месте для лагеря плоская и гладкая, диаметром, примерно, 10 метров, с ямой для костра в одной части и огромным камнем в другой. Очевидно, что это место часто использовали для стоянок.

С виду это идеальное место для лагеря, но у него есть своя тайна. Земля под ногами на самом деле является потолком древнего всеми забытого склепа. Время и эрозия подточили камни потолка, и он в любое время может обвалиться, а отдыхавшие попадут к древнему мертвецу, которому вряд ли понравится такое вторжение.

Зацепка приключения: Достаточно уже того, что персонажи могут оказаться в древнем кургане. Однако их также могут нанять, чтобы спасти тех, кто по небрежности провалился в склеп, или расследовать признаки странных существ, появившихся в округе после обвала потолка.

ПУСТОЕ ГНЕЗДО

В ветвях этого огромного дерева видно здоровенное гнездо, в котором спокойно поместятся и смогут выпасться пять человек. Мотивацией для использования гнезда в качестве ночлега могут послужить насекомые или какие-нибудь мерзкие паразиты.

Зацепка приключения: Если гнездо находится в месте обитания гигантских орлов или птиц рух, то они могут использовать его несколько раз в сезон. Если птицы заметят, что в их гнездо забрались персонажи, то они могут напасть, с намерением сожрать или просто отпугнуть искателей приключений. Однако гораздо больше вероятность того, что ночью гнездо посетят две любопытных жутких ласки, почуявших незнакомый запах искателей приключений и решивших всё разузнать.

ФЕЙСКИЙ ГРОТ

У небольшого пруда, покрытого листьями кувшинок, растут три ивы. У их подножья есть небольшой удобный участок, заросший травой и скрытый ветками. С виду это спокойный и манящий грот, но и он может быть опасен.

Зацепка приключения: Персонажи могут считать, что они сами нашли этот грот, но это не так. Никси заманивают странников в это местечко, чтобы злобно подшутить или даже использовать их против своих врагов. Никси могут использовать искателей приключений для защиты своего дома от гоблинов, багбиров и орков, нападающих на грот по ночам.

РОТ БОГА

Во рту этой огромной статуи, почти полностью погребённой под землёй, можно отлично выпасться на постели из листьев. Над землёй торчит только голова, на лице которой застыло выражение муки. Огромные каменные глаза наполнены тысячелетней скорбью и болью, и это несмотря на многовековое воздействие ветра и воды.

Да, здесь тепло и сухо, но как же это страшно — спать во рту у статуи! Заклинатели могут заметить непонятную магическую ауру, наложенную на статую, но ничего больше.

Зацепка приключения: Никто не знает о происхождении и назначении статуи, но многие мудрецы готовы заплатить за эти тайны баснословные суммы. Персонажам могут поручить найти информацию, касающуюся статуи, или даже провести раскопки, дабы извлечь её из земли; так можно обнаружить полость в районе живота, в которой могут храниться древние тайны, защищённые ловушками и проклятиями. А ещё статуя может просто вылезти из земли, отряхнуться и отправиться за горизонт по одним ей известным делам. Представьте, как удивятся в этот момент те, кто был у неё во рту!

ФБИТЕЛЬ ФТШЕЛЬНИКА

На поляне возвышается небольшая крепкая каменная башня, окружённая терновыми кустами для отпугивания опасных хищников. Непонятно как можно попасть в комнату наверху башни с одним единственным окном.

Говорят, что здесь обитает безумный отшельник. Мудрые путешественники, отдохнув на поляне, задабривают его, кладя золотую монету в каменную чашу у основания башни; тех, кто этого не делает, на протяжении нескольких дней или даже недель ожидает череда неудач.

Зацепка приключения: Искатели приключений могут желать связаться с отшельником в поисках тайного знания или необычного предмета. Конечно, он ничего не будет делать, если не получит что-то равноценное в обмен. Кроме того, все рассказы об отшельнике могут быть выдумками, а золото могут забирать озорные гремлины, скрывающиеся в катакомбах под башней. Тот, кто не задобрит гремлинов, обрекает себя на жестокие проказы с их стороны, а уж в проказах они толк знают.

ФХФТНИЧЬЯ ЗАСАДА

Это место тщательно укрыто от обзора. Трава и ветки переплетаются с лозой так, что не проникнет даже самый пытливый взор. Остатки перьев и деревянной стружки указывают на то, что лучник здесь подготавливал стрелы и ждал дичь.

Охотники часто забредают в самые опасные уголки мира, но всегда тщательно подготавливают укрытия, сливающиеся с окружением. Тот, кому повезёт наткнуться на такое убежище, находит отличное укромное местечко.

Зацепка приключения: Такие засады часто устраивают там, где собирается много животных, например, у звериных троп или у водоёма. Да, в таких местах можно укрыться от большинства животных, но какой-нибудь хитрый зверь может его вычислить, особенно если ИП не предприняли особых мер предосторожности (не ведут себя тихо или не маскируют запах). Кроме того, сюда могут прийти охотники, построившие укрытие, и они могут устроить охоту на персонажей, а не на обычную добычу.

ПФСТЕЛЬ ИЗ МХА

Глубоко в подземных пещерах растут колонии мягкого мха, из которого местные обитатели делают подстилку для сна. Искатели приключений могут наткнуться на целые поляны этого мха, или готовые куски, выращенные в форме кроватей. Этот мох испускает феромоны, отпугивающие насекомых, поэтому такая импровизированная кровать чиста и безопасна.

Этот мох легко узнать по белому цвету и перьевидным усикам. Искатели приключений говорят, что живой мох оказывает лёгкий массажный эффект.

Зацепка приключения: Постель из мха очень удобна, и сон не тревожат насекомые. Это предоставляет бонус к лечащим навыкам и увеличивает количество хитов, которое персонаж восстанавливает от 8-часового сна.

ВФВЫШАЮЩИЙСЯ КАШЕНЬ

Это отличное место для тех искателей приключений, что хотят во время отдыха видеть всё вокруг себя. Это большой высокий плоский сверху камень, окружённый низкорослыми кустами. Костёр, зажжённый здесь, будет хорошо видно отовсюду.

Зацепка приключения: Разведя здесь огонь, и не скрыв его при этом, искатели приключений, скорее всего привлекут внимание местных разбойников, которые охотятся на тех, кто по глупости не обеспокоился скрыть свой лагерь. Разбойники нападают во время последней ночной вахты, чтобы заклинатели были лишены своей магии. Кроме того, хищники в глуши, понимающие, что означает разведённый костёр, могут прийти, чтобы полакомиться существами, собравшимися такой удобной кучкой.

ПЕСЧАНАЯ КОСА

После нескольких дней сплава по воде взору отряда предстаёт великолепный вид. Река, разлившись, замедляет свой бег по каньону, и в неё врезается широкая песчаная коса. Это отличное место для того, чтобы подлатать судно, порыбачить, или наконец-то отдохнуть в безопасной тени каньона.

Здесь и раньше останавливались люди, плывшие по реке, ибо видно три разных места для костра. Предыдущие посетители даже оставили кухонную утварь, посуду и другие полезные вещи.

Зацепка приключения: С наступлением ночи идиллию нарушают огромные камни, обрушивающиеся на лагерь во время ужина. В этой части каньона, куда так и манит искателей приключений, охотятся каменные великаны. Их предводитель в первую очередь старается уничтожить плавательное средство и после побоища тщательно убивает щепки, палатки и личное имущество.

СНЕЖНАЯ ПЕЩЕРА

Искатели приключений, блуждающие по заснеженным и покрытым льдом северным областям, могут обнаружить то, что выглядит как невысокая куча снега. Оказавшись ближе, можно обнаружить отпечатки следов и круглую дыру входа. Снежная пещера, уходящая под землю, может вместить пять существ Среднего размера.

Зацепка приключения: Вход в эту пещеру не так-то легко обнаружить. Если искатели приключений заночуют здесь, есть небольшой шанс, что их кто-нибудь потревожит. Погода тоже может преподнести сюрприз. Буран может завалить вход в пещеру, и персонажам придётся откапываться, что потребует времени и усилий. Откапывающиеся персонажи могут обнаружить, что жар их тел растопил тонкую ледяную стену, скрывавшую трещину в земле, ведущую в настоящие пещеры с опасными существами, которые находились в долгой спячке, но теперь начали оттаивать.

ХРАМ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Статуя путешественника, указывающего на север, окружена несколькими палатками и временными строениями. Здесь отдыхают пилигримы. Здесь всегда в избытке водится горячая еда, спокойствие и интересные рассказы.

Зацепка приключения: В укромном месте под статуей есть тайник, хранящий всякую полезную мелочь (свечи, цепи, ломики, кремни и кресала, крюки, молотки, бутылочки с маслом, верёвки, факелы, трутницы, противоядия, святая вода). Над тайником высечена надпись: «Бери всё что надо. Оставь что сможешь».

ИЗЧЕЗАЮЩИЕ РАЗВАЛИНЫ

Древняя разрушенная башня, от которой остался практически один фундамент, выглядит прекрасным местом для ночёвки — стена предоставит укрытие, а внутри всё заросло мягкой травой. Это всё что осталось от башни древнего волшебника, и это место хранит странное проклятье. В полночь эти развалины могут телепортироваться (со всем содержимым) в выбранное случайным образом место. Это происходит не каждый день; за месяц развалины могут не пошевелиться ни на сантиметр, зато потом всю неделю прыгать по разным местам.

Зацепка приключения: Такой перенос в другое место станет неприятным сюрпризом для неподготовленных путников; это может удлинить путь на неделю или даже на месяц. Путешественники даже могут оказаться в опасной местности, и им придётся держаться возле развалин, чтобы их перенесло отсюда. С другой стороны, отчаянные исследователи могут войти в катакомбы под развалинами. Там они смогут найти источник проклятья и либо снять его, либо сделать предсказуемым — они даже могут научиться управлять им!

УБЕЖИЩЕ ЗА ВОДОПАДОМ

Пещеру за водопадом увеличили, осушили, и укрыли от посторонних взглядов. В потолке вырезаны каналы, вытягивающие дым от костра и смешивающие его с водой.

Следопыты, контрабандисты и осторожные путешественники часто создают такие убежища за водопадами. Путники, знающие местонахождение такого приюта, могут здесь отдохнуть в безопасности и уверенности, что их не увидят и не услышат — кроме тех, кому это место также знакомо.

Зацепка приключения: Персонажи, стремящиеся в одно из таких убежищ, могут застать кого-нибудь врасплох, или их самих могут поймать в этом месте. Землетрясение может расколоть скалу, и в убежище появится проход, ведущий в цепь подземных пещер. Такое убежище за водопадом может оказаться секретным входом в подземный комплекс. ♦



ПРИДОРΟЖНЫЕ РУИНЫ

Дороги между важными местами в ваших приключениях выглядят одинаковыми? На всех дорогах вашего мира персонажи игроков ночуют в одинаковых домиках, принадлежащих одинаковым фермерским семьям? Если да, то пора сделать торговые маршруты, тракты и горные перевалы немного интереснее. Здесь представлены десять таинственных придорожных руин, которые украсят ваши тракты и просёлочные дороги, а также идеи, которые сделают их ещё более важными в игре. Это могут быть руины древних цивилизаций и распавшихся империй, ждущих, когда кто-нибудь раскроет их тайны.

ЗАБРОШЕННЫЙ ПОСТΟЯЛЫЙ ДВОР

Уже много веков это грубый трактир «Придорожный» стоит на небольшом выступе, возвышающемся над горной тропой. Путешественники прозвали это мест «Сборищем Тунеядцев», и оно не заброшено окончательно только потому, что здесь остались целыми конюшни и баня, единственная на много километров пути. Крыша давно прохудилась, и никто не желает её чинить. Трактир уже давно заброшен своими хозяевами. К строениям уже вплотную подступают сосны. Горный родник, предоставлявший воду трактиру и его пивоварне, до сих пор чист, и путешественники наполняют здесь свои бурдюки. Там, где ручей пересекает тропу, сохранились остатки деревянного моста.

Зацепка приключения: Банда багбиров, которую возглавляет хитрый горный тролль, часто используют трактир «Придорожный» как логово на сезон. Они загрязняют ручей и пугают путников, пока в одном из городов, которые соединяет этот путь, не найдут искателей приключений, чтобы те их прогнали. Чудовища довольно умны, и пока никто не смог их убить... пока.

ВОДОХРАНИЛИЩЕ ЗАБЫТОЙ ИМПЕРИИ

Разбросанные глыбы, между которыми растут многовековые деревья, скрывают несколько открытых колодцев и разрушенные механические подъёмники, стоящие над огромным подземным озером. Любопытные исследователи, которые спустятся к озеру, увидят огромное пространство, на котором высятся витиевато вырезанные мраморные колонны высотой, примерно, 10 метров. Колонны упорядочены в 13 рядов, а каждый ряд состоит из 26 колонн, и если письмена на них прочитать в правильном порядке, то можно узнать историю о халифе Ардишире Великолепном и его прославленном городе Захадране. Рассказ на колоннах повествует о том, как Ардишир приказал визирю Годратту Мудрому создать волшебный барьер, выглядящий как хрустальное небо, которое существовало когда боги только-только создали мир. Барьер защищал халифа и его народ от всех невзгод мира, создав настоящий рай, который напоминал людям о величии и могуществе их халифа.

Зацепка приключения: Разбойничающие в этих краях орки много месяцев кидали трупы жертв на одном краю озера. Сейчас это место заполнено всевозможными паразитами: крысами, многоножками, пауками и скорпионами. На другом конце озера разместились сами орки, их ямы с рабами и награбленное добро.

Прохожие (либо те, на кого орки совершили набег) могут выследить орков до самого озера и уничтожить их. Либо же, если вы планируете провести приключение DCC #32: The Golden Palace of Zahadran, то эта зацепка послужит отличным введением в приключение.

РУИНЫ В СКАЛЕ

Учёные и обычные путешественники часто посещают эти древние мраморные пещеры, надеясь разгадать тайны, скрывающиеся в наскальных рисунках, вырезанных несколько тысячелетий тому назад. Здесь сотни изображений черепах, змей, волков, птиц и людей. Однако на самых интересных рисунках воины охотятся на мифических зверей: гидр, мантикор, виверн и драконов.

Зацепка приключения: На самом деле это серия головоломок, разгадав которые можно обнаружить скрытые двери, ведущие в склепы этих древних охотников. Там хранятся останки доисторических охотников и их шаманские волшебные копья — каждое предназначено для охоты на определённое чудовище.

КРЕПОСТЬ ХЕПА

У этой лесной крепости, построенной животными, которых поработил сатир по имени Хеп, были крепкие стены, выглядящие как свирель, и большой дом посередине. Проходящий мимо друид помог животным восстать против хозяина. Они убили сатира и разрушили крепость. Дом и практически все стены сейчас лежат в руинах, напоминая большой музыкальный орган, стоящий посреди леса.

Зацепка приключения: В руинах крепости обитает беспокойный дух Хепа, охотящийся на животных, которые иногда подходят слишком близко. Многие животные инстинктивно чувствуют опасность и отказываются приближаться к ним. Некоторые говорят, что дух Хепа знает всё об окружающих лесах, и что он честно ответит на один вопрос, если принести ему в жертву животное. Ходят слухи, что его свирель, зачарованная сильной магией, всё ещё лежит где-то под руинами крепости.

СТАРЫЙ КАМЕННЫЙ ФОРТ

Много лет тому назад правитель одной давно канувшей в лету страны приказал каменщиками и военным предводителям строить каменные форты на всех дорогах, пересекающих границы его страны. В этих фортах солдаты наблюдали за соседними странами, а также взимали пошлину за проезд. Старый Каменный Форт — одно из таких мест. Он всё ещё находится в хорошем состоянии, несмотря на то, что его много лет никто не использовал. Среди местных жителей ходят рассказы, что взяв хотя бы один камень из этого форта, ты обрекаешь себя на проклятье. Более того, некоторые впечатлительные фермеры утверждают, что если отнести в форт камни с поля, то будет хороший урожай. У стен форта лежат груды камней, отчего они приобрели странную форму и стали выше.

Зацепка приключения: Местные фермеры знали в форте каждый камень, и вот они начинают жаловаться, что за прошедшие недели множество камней куда-то пропало. Они послали на расследование небольшого парнишку и, скинувшись, хотят нанять искателей приключений. Камни нужно вернуть до начала посевной.

КОЛОННЫ ДРЕВНЕГО ФБЯДА

Эти четыре древние колонны в низине Вади Базаль стояли в пустыне Гетриан ещё до того как Харр-Джадд создал верблюда и сюда пришли первые кочевники. Даже когда песчаная буря заметает все прочие метки, колонны гордо возвышаются на своём месте. Раньше колонн было пять, и стояли они в углах пентаграммы. Распорядок дня древних обитателей этого места зависел от тени, падающей от колонн. Теперь стоят только четыре колонны, и только одна всё ещё возвышается на всю свою высоту — 10 метров. Основания колонн, включая и разрушенную, занесены полутораметровым слоем песка.

Зацепка приключения: Колонны всё ещё священны для Халебов, древнего племени кочевых полуросликов. Халебы собираются и молятся на коленях, пока тень от самой высокой колонны не коснётся тени от другой колонны. Они терпят прохожих, но нападут на того, кто пытается изменить это место, останется здесь на ночь или откажется уйти, когда начинается молитва.

КУПЕЛИ ГЕЛИФСУЛЬПАСА

Руины, известные как Придорожные Купели Гелиосульпаса, лежат рядом с одним из самых оживлённых трактов Азрета. Ветхие акведуки ведут к разрушенным сводчатым проходам и разнообразным рукотворным бассейнам, украшенным мозаикой. Иногда путешественники отколушивают и берут с собой кусочки этой мозаики, надеясь, что это принесёт им удачу. Когда-то это был большой комплекс, славящийся своими целебными водами. Несколько монастырских орденов совершают ежегодное паломничество в эти руины, считая, что это даст им долгую и здоровую жизнь.

Зацепка приключения: Пройдя вдоль акведука до разрушенного подъёмника, можно найти магический источник пресной воды, расположенный у скалы с прожилками аметистов. Источник окружён многочисленными черепами, насаженными на ржавое оружие, воткнутое в землю. Это ограждение создано, чтобы отпугнуть желающих приблизиться. Тот, кто не обратит внимания на предупреждение, активирует смертоносную ловушку. Вода из источника обладает целебными свойствами, но теряет свою силу уже через час. На самом дне живёт чрезвычайно злая древняя водная нага. Она требует огромную цену от чужаков, зашедших в надежде набрать волшебной воды за ограждение из оружия.

РАЗБИТЫЙ КАРАВАН

Несколько клочков брезента колышутся на ветру у дороги, привлекая внимание прохожих к брошенным телегам. Это последняя стоянка Разбитого Каравана, группы купцов, на которых ночью напало неизвестное чудовище. Воры давно вынесли отсюда всё ценное, и они нашли много пятен крови и отметин от когтей, но никаких частей торговцев. Поскольку этот участок дороги не принадлежит ни одному из ближайших королевств, никто не собирается убирать с дороги эти неприятные останки.

Зацепка приключения: Купцы были работоторговцами, убитыми баргестом, которого они по ошибке приняли за обычного гоблина. Баргест убил и пожрал всех в караване. Это чудовище всё ещё

прячется здесь. Оно выкопало большую нору под перевернутой телегой и выползает, чтобы пожирать одиноких путников и небольшие отряды, которые по глупости подходят к телегам и обломкам. Чудовище чувствует, что скоро оно изменится. Оно знает, что ещё несколько жертв — и оно станет великим баргестом. Поэтому оно торопится и иногда совершает необдуманные и отчаянные нападения.

ПЕЩЕРЫ СВЕТОЖЕЗЛОВ

Каменные монументы отмечают три входа, ведущие в сеть пещер, когда-то служивших алхимической лабораторией местного военачальника по имени Бансуул. У входа раньше стояли вооружённые багбиров, удерживающие рабов внутри, а шпионов снаружи. Серия мощных взрывов и выбросы ядовитого газа настолько уменьшили численность рабов, что это место было заброшено. Только сам Бансуул и его главные алхимики знают, над чем здесь трудились.

Зацепка приключения: Местные жители говорят, что под землёй до сих пор бродят беспокойные духи тех, на ком Бансуул проводил эксперименты. Несколько человек даже углубились на пару метров в пещеры, но вернулся только один. Он вышел, убил друга, ожидающего его на поверхности, после чего повесился на ближайшем суку.

ХРАМ ШАРИЛИТ

Когда-то это был огромный каменный храм, воздвигнутый вокруг большой пентаграммы, в которой местный правитель советовался с сильной марилиит. На сохранившихся стенах храма видны выцветшие облупившиеся изображения змеиного тела демона с шестью руками и оружием. Пентаграмма всё ещё может работать, но она погребена под небольшим слоем грязи и дёрна.

Зацепка приключения: В развалинах храма часто укрываются дикие животные и чудовища, хотя ощущение инородного зла в конечном счёте отпугивает их. На многочисленных каменных табличках, разбросанных повсюду, описываются военные походы, окончившиеся успешно благодаря советам марилиит, и здесь можно найти информацию о судьбе великих воинов и местонахождении полей сражений. Тщательно изучив древние символы, выбитые на каменных табличках, можно найти фразу, вызывающую демона; однако если сделать это без защиты, которая была у древних жрецов, ничем хорошим это не закончится. ♦



БРОДЯЧИЕ ТОРГОВЦЫ

Торговцы приходят и уходят. Персонажи повстречают на дороге много торговцев. Чаще всего эти сцены выглядят одинаково — персонажи осматривают товар, совершается обмен, и все довольные расходятся. Так бродячие торговцы становятся лишь очередным источником пропитания, а торговцы в городах просто местом, где можно купить новый колчан со стрелами. Даже раса и пол торговца ничего не значат для игроков. Им не важно, что перед ними стоит оружейник дварфов; им просто нужен новый меч.

Однако встречи с торговцами и не обязаны быть долгими и утомительными. Вот краткие сцены, которые могут пригодиться в разных ситуациях. Они могут помочь в тяжёлый момент или же привлечь внимание, когда становится скучно. Не важно, нужны ли вам немой гном, продающий цветы, или гнолл-некромант, связанный с нежитью, эти семь торговцев раз и навсегда разубедят ваших игроков в том, что все торговцы одинаковы.

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ЛЕПЁШКИ ШАКРЫ

Это отличные питательные рисовые лепёшки. Одна такая лепёшка снимает усталость и изнеможение, и считается дневной порцией воды и еды, а также исцеляет 1к8+5 хитов (или производит эквивалентный лечащий эффект) и предоставляет 10% шанс восстановить псионические пункты, а волшебникам — такой же шанс восстановить использованное заклинание. Макра держит рецепт изготовления этих лепёшек в строжайшем секрете — проще уговорить дракона поделиться сокровищами.

ГОЛДРУМ, ПРОДАВЕЦ ЦВЕТОВ

Голдрум — это немой гном. Его язык отрезали орки во время стародавней войны; с него также сняли скальп. Вместо того чтобы стать уличным попрошайкой, Голдрум зарабатывает на жизнь, расхаживая по тавернам, где идут пирушки, и продавая сладости, безделушки, и небольшие букетики цветов. Он не прочь принять жалкий вид, чтобы разжалобить покупателей и получить щедрые чаевые. Он продаёт сахарную карамель, аккуратно завернутую в вощёную бумагу, по 5 штук за медяк. Безделушки, включая бумажные головоломки и деревянные фигурки, тоже стоят 1 медную монету, а вот за букет цветов он просит как минимум 1 см.

Голдрум так давно живёт в городе, что на него уже никто не обращает внимания, будто он невидимый. Голдрум ничего не крадёт и он чрезвычайно честен, но его часто используют как тайного посланника. Он прячет записки в букеты или заворачивает в них конфетки. Он передаст послание кому угодно за 5 серебряных монет. Голдрум никогда не выдаст ни адресата, ни адресанта. Он легонько бьёт своей тростью того, кому он принёс послание, и его постоянные клиенты хорошо знают этот знак. Чужаки должны совершить проверку Сбора Информации с КС 20, чтобы узнать об этой тактике. Заметить это движение (со стороны) можно проверкой Отслеживания с КС 25, так как Голдрум делает всё аккуратно и незаметно.

ДЖИМАГУС, ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ БУДУЩЕГО

Этот когда-то влиятельный советник далёкого пустынного королевства был обвинён во взяточничестве. В наказание его прокляли, лишили памяти и изгнали из страны. Зная, что за преступлением последует наказание, Джимагус приготовился к этому, заключив договор с джинном, поработённым им же самим.

Но джинны — капризные существа. Устав от долгого заточения, джинн помог Джимагусу, но при этом всего лишь дал ему еду, питьё и крышу над головой. Джимагусу, оказавшемуся в чужой стране, пришлось рисовать, чтобы как-то зарабатывать на жизнь. Благословения, которые он раздаёт покупателям, осуществляются благодаря джинну. Пожелания «удачного вам дня» и «всего вам хорошего» часто сбываются у тех, кто не пожалел бывшему магу монет. Если бы Джимагус знал, что обладает такими возможностями, он бы сразу пожелал себе возвращения силы и снятия проклятья. Тогда бы этот волшебник (используйте эквивалент злого волшебника 23 уровня, специализирующегося в школах колдовства и призыва) восстановил все заклинания и вернул себе свои могущественные предметы. Что он будет делать после этого, зависит от того, как с ним обращались до этого...

ШАКРА

Макра — это низенький старичок с седой бородой, заплетённой в длинную косу. Его длинные усы свисают до самой груди. Несмотря на довольно обычную внешность, кажется, что в нём что-то не так, но вот что именно — определить невозможно. Макра бродит из города в город, толкая перед собой хрупкую телегу, которая вот-вот развалится. Самое интересное это его цены — все его товары, как крупные, так и маленькие, стоят один золотой. Тут и экзотические травы, и редкие вина, и забальзамированные части тел, и отличное оружие. Создаётся впечатление, что Макре нравится просто торговать и общаться, а не получать прибыль. Он никогда не говорит, где, как и от кого получает свои товары. Единственное что он производит сам — это множество алхимических товаров (смотрите ниже), включая взрывчатку разной мощности. Взрывчатку он не продаст первому встречному, но искателей приключений он узнаёт и доверяет им.

ТРАУРНАЯ ТЕЛЕГА ШУАГА

Муаг (используйте эквивалент гнолла жреца злого божества смерти 9 уровня) буквально торгует смертью. Этот хитрый старый гнолл продаёт в своём передвижном магазине оживлённых мертвецов. Это четырёхметровая повозка на колёсах, источающая густой запах гниющей плоти, смешанный с ароматом сушёных трав. Когда повозка полна до краёв, сзади даже высываются конечности трупов. Эту повозку тянут два безмолвных скелета тролля, служащие также и охранниками. На двух красных лентах, приделанных к повозке, белой краской написано название магазина. При помощи магии эти же ленты периодически производят название магазина вслух на местном языке. Муаг часто задерживается на рыночной площади и ждёт, пока уедут другие торговцы. Он знает, что в это время можно найти тела тех, кому не повезло в торговле.

ПАДОРН, СКИТАЮЩИЙСЯ ПРОДАВЕЦ ПЕЧЕЙ

Падорн — это худой и жилистый оружейник, торгующий там, где идут сражения. Он ходит по местам, где неминуемы сражения или часто ходят искатели приключений, и ищет тех, кому нужно новое оружие или починка старого. Если позволяет ландшафт, то он везёт с собой целую телегу обычного оружия; иначе товары везут четыре очень умных выючных мула с именами Дорис, Беттина, Флоди и Зебестра. Он очень высоко задирает цены (до 175% от стоимости из книги), но воин, которому действительно нужен меч, не станет торговаться. Пока он чинит повреждённое оружие, его друг Брунетор, старый дварф с огромным обхватом талии, развлекает клиентов многочисленными военными историями и рассказами о тактике, а также подаёт чай или особый эль со специями. Брунетор — опытный оратор, и всем известно, как одним лишь своим языком и умом он отговорил орков нападать на его начальника Падорна. Брунетор так стар и так много знает, что герои, слушающие его, могут узнать интересные факты о местности или войсках противника.

РӨГ ИЗӨБИЛИЯ ТӨРЫ

Худошава Тера, которую бестактные люди называют просто «Каргой», торгует фруктами. Она собирает только лучшие и отборные дары природы и несёт их продавать в город. Находясь в больших поселениях, Тера получает заказы от поваров, ищущих особые овощи и фрукты, а также денежные надбавки за их доставку. Профессионалы согласны платить ей больше, так как знают: Тера доставит еду такой, будто она только что сорвана с грядки.

Из-за злосчастной внешности она получила много жестоких прозвищ. Она ужасно худая и очень высокая, но ходит всегда сгорбившись. Руки её искривлены артритом, а лицо морщинами, но глаза неестественно молоды. Суеверные остерегаются её, считая, что один её взгляд уже приносит неудачи. Разгорячённые жители обвиняют Тера в том, что грызуны вредят их товарам, их фрукты гниют, а хлеб в пекарне не поднимается. Тера никак не развеивает эти слухи — слухи привлекают внимание, а внимание и слава в торговле лишь помогает.

СЁМАГОРИЯ, ПӨСТАВЩИК ГРЁЗ

Сёмагория, являющаяся отпрыском дреу и результатом безумного эксперимента псионика-аболета, это несчастное искажённое существо (используйте эквивалент персонажа-псионика 6 уровня), продающее кошмары и безумные видения тем, кто ищет острых ощущений. У неё тайный бизнес, доступный лишь богатой знати, чьи скучные пресытившиеся жизни жаждут запретных удовольствий. Из-за того что её работа негативно сказывалась на клиентах, она уже несколько раз меняла место жительства.

Сейчас Сёмагория работает в комнатке на втором этаже над борделем и игровым залом, но у неё есть ещё один потайной вход, позволяющий клиентам сохранять анонимность.

Для того чтобы найти это место, требуется проверка Сбора Информации со Сл 25. Тот, кто ищет встречи с ней, должен назначить встречу с её доверенным лицом, вечно встрепанным полуросликом по имени Болграс, чьи выпуклые глаза не могут сфокусироваться на чём-либо дольше пары секунд. С новичков она берёт 500 зм за встречу и отказывается говорить с теми, кто не платил.

Полная услуга стоит 1 000 золотых и исполняется один час. Изменённое состояние, которое создаёт она, длится ещё шесть часов, и в это время клиенты испытывают сильные слуховые и зрительные галлюцинации. Именно поэтому все презируют её работу, а несколько знатных домов даже назначили награду за её голову, после того как из-за неё некоторые люди потеряли любимых и до смерти напугали родственников. ♦



УЖАСЫ ВӨЙНЫ: ПАРШ ВӨЙСК

Когда по стране проходят войска, всё меняется. Территория под вражеской армией становится кошмарным местом, где нет самых элементарных вещей, и никому нельзя доверять. Закон исчезает, а правосудие становится относительным понятием. Добрые люди впадают в отчаяние и начинают совершать дурные поступки, лишь бы выжить. С другой стороны, война предоставляет возможности обогатиться мудрым и деловитым. Здесь представлены 100 мест и событий, которые могут повстречаться искателям приключений в стране, охваченной войной.

1. Три солдата закололи торговца, оставили его умирать и сейчас вытаскивают из его телеги оружие и инструменты.
2. Мальчик, у которого на войне погибли оба родителя, и который помогает в конюшне, решил отомстить врагам, украв шесть лошадей вражеских солдат и передав их бойцам сопротивления.
3. Один солдат и несколько ремесленников охраняют почти завершенную катапульту на колёсах.
4. В пещере у ручья вражеские войска спрятали запасы сыра, чёрствого хлеба и дорожные сухпайки на 100 дней.
5. Солдаты фехтуют тупым оружием, пока стоят в очереди к кузнецу для того, чтобы тот наточил их клинки.
6. Низко пролетает посланник на грифоне; он перевозит боевые планы между лидерами двух союзных армий.
7. Большой отряд вражеских солдат и зачинателей принуждает местных жителей присягнуть в верности вторгшемуся королю, иначе их сделают рабами и увезут отсюда.
8. Солдаты принудительно набирают рекрутов из мальчишек и парней небольшой деревни, но оставляют тех, кто заплатит 2 золотых.
9. Засчитники сжигают поля своей страны и забирают у фермеров скот, чтобы вражеской армии не досталось продовольствия.
10. Два усталых и голодных дезертира расскажут местонахождение и силу вражеских лагерей, если им предоставят еду, питье и безопасное место.
11. Вслед за войсками отступают беженцы со своим скотом и телегами с личными вещами.
12. Жрецы армии вторжения оскверняют храм местного божества и молятся своим богам об удаче в бою.
13. За подступами к главному лагерю наблюдает пикет из трёх солдат, причём один залез на дерево, а два других стоят внизу с собакой.
14. Разведчик полурослик на ездовой собаке ищет вражеские войска, чтобы передать им послание.
15. *Волшебный глаз (arcane eye)* сканирует местность перед небольшим отрядом вражеских чародеев и следопытов.
16. Простоватые новобранцы готовят обед в укреплении на холме, построенном из сухих, легко воспламеняющихся брёвен и кустов.
17. В небольшой деревушке толпа жителей выкрикивает: «Смерть захватчикам!» и бьёт дубинками двух врагов по ногам.
18. Пятеро солдат ведут двадцать пленённых гражданских, включая богатого управляющего местного замка, чтобы сделать из них рабов.
19. Восемь бойцов сопротивления поджидают в засаде вражеские патрули.
20. Во влажной пещере, охраняемой четырьмя солдатами, содержится тридцать голодных пленников, но терпеливый атач (athach) убивает их по одному и утаскивает глубже в пещеру.
21. Подходы к вражескому лагерю осложнены замаскированными ямами с шипами на дне.
22. Три вражеских жреца приносят в жертву пленённого волшебника, топя его в болоте.
23. На поле боя четырёхдневной давности среди гниющих трупов ползёт раненый, но выживший солдат.
24. Солдаты, охраняющие горный хребет от врага, оказываются лишь чучелами, набитыми травой и листьями.
25. Вражеский гарнизон патрулирует небольшой городок, но не может проникнуть внутрь местного монастыря.
26. Два солдата и четыре телеги с обычными награбленными вещами возвращается в сторону вражеских земель.
27. Совомедведь, обученный сражаться и тянуть осадную технику, вырвался и устроил резню.
28. На горном хребте солдаты зажигают сигнальные огни, что означает приближение вражеской армии.
29. Захватчики заставили жителей городка играть музыку и танцевать на городской площади, а сами публично казнят руководство города.
30. На войска, осадившие небольшую деревянную крепость, нападают лозы убийцы под управлением друида.

31. Захватчики заболевают ужасной болезнью с нарывами на коже, насланной местным божеством.
32. Два мощных чародея и два опытных воина телепортируются на мост и строят укрепления при помощи заклинания *каменная стена (wall of stone)*.
33. Обыватели, вооружённые кирками, лопатами и дубинами, поднимают восстание и нападают на обоз вражеской армии.
34. Полевой госпиталь, расположенный на старой мельнице у ручья, забит солдатами с электрическими ожогами.
35. Пролетают гномы верхом на драконах, проверяющие вражеское местонахождение и их силу.
36. Бродячий кузнец получает хорошие деньги, затачивая оружие и чиня доспехи солдат.
37. Некромант поднимает армию мертвецов из тел на поле боя, обожжённых огнём и молниями.
38. Мать посылает младшую дочь, чтобы преподнести врагам отравленное вино и хлеб.
39. Солдаты заставили местных крестьян строить три катапульты для нападения на башню местного рыцаря.
40. Хорошо вооружённые вражеские дровосеки валят деревья и увозят их для постройки укреплений и осадных машин.
41. Дети скрываются в заброшенном городе, где сожжены все дома и отравлен колодец с водой.
42. Вражеская армия переходит реку, понизив уровень воды при помощи магии.
43. Крысы и вороны доедают останки попавшего в засаду патруля.
44. Победившие солдаты и политические лидеры убеждают местных жителей построить статую их победоносного предводителя.
45. Группа отчаявшихся беженцев разбила лагерь в лесу и стала разбойничать, дабы выжить.
46. Военный губернатор приказал привязать тела девяти бойцов сопротивления к шестам вдоль дороги в назидание остальным.
47. Звучит рог, призывающий усталых всадников воспрянуть духом и контратаковать.
48. Солдаты собирают камни и грязь, чтобы перекрыть реку, несущую воду в осаждённую крепость и её рвы.
49. В открытом поле лежит груда оружия, сожжённого, чтобы не досталось врагам, хотя остались пригодными для использования кинжалы, короткие мечи и один длинный меч превосходного качества.
50. Культ злого божества приносит в жертву раненого солдата на холме, который давным-давно был местом ужасной битвы.
51. Мальчишки с деревянными мечами в игре подражают солдатам, вынуждающим простых жителей прыгать с утёса вниз.
52. Густой дым от погребальных костров застилает видимость и режет глаза.
53. Солдаты и их огромный лейтенант полуорк требуют от кузнеца, чтобы тот ковал цепи и ошейники для рабов.
54. Вражеский офицер получает новое звание за безжалостное подавление сопротивления среди крестьян.
55. Крестьяне ищут домашний скот, который они разогнали перед приходом солдат.
56. Городские ворота открываются только для местных жителей и торговцев с пропусками, а после заката и вовсе запираются наглухо.
57. Банда разбойников, возглавляемая известным злодеем, стала отличным отрядом сопротивления.
58. Войска, попавшие под атаку, просят подкрепление, создавая дым и швыряя огненные шары в небо.
59. На бывшем кукурузном поле стоят сотни драных палаток, телег с припасами и разожжено множество костров.
60. Рой кусачих мух парит над канавой, несущей сточные воды из вражеского лагеря в ручей.
61. Ремесленник меняет сожжённый мост на сколоченные вместе плоты.
62. Военные лидеры пришли на церемонию в огромный храм, наспех сколоченный из свежих брёвен.
63. Местный силач и его головорезы похитили мэра и захватили власть в городке с согласия вражеской армии.
64. Подразделение из 100 кавалеристов в лёгких доспехах разъезжает по области, выискивая вражеские войска и шпионов.
65. В счёт оплаты древнего долга из-под земли выходит армия свирфнеблинов, чтобы помочь защитникам.
66. Из-за разлившейся реки две армии не могут перейти брод, поэтому они выкрикивают друг другу оскорбления и строят баллисты.
67. Стоимость оружия и предметов первой необходимости уравнивается, а предметы роскоши, такие как красивая одежда, и украшения, наоборот, дешевеют.
68. Солдаты построили на горном перевале простенькое укрепление со стенами из веток и катапультами на ручной тяге.
69. Фальшивый кусок овечьей шерсти, повешенный на куст, заманивает вражеских солдат, отвечающих за продовольствие, в засаду.
70. Пролетает посыльный ворон, несущий кожаный мешочек с предупреждением о грядущей атаке.
71. Огонь, вызванный магией, вырывается из-под контроля и надвигается на изолированный монастырь.
72. Несколько дезертиров, переодетых в крестьянские одежды и возглавляемых эгоцентричным аристократом, возвращаются домой.
73. Солдаты собирают пошлину на всех основных дорогах в поддержку войны.
74. Среди войск и в ближайшем городе, где разместилось командование, распространяется болезненное кожное заболевание.
75. Сотни боевых собак и их дрессировщики угрожают городу, в котором, как они считают, прячется местный князь.
76. Безжалостный капитан идёт вдоль врагов, посаженных на кол, отпивая немного крови каждого из них из серебряного кубка.
77. Небольшой отряд следопытов взбирается по опасной скале, чтобы принести припасы и информацию в осаждённый город.
78. Обнесённый стеной город открывает врагам ворота и поднимает фиолетовые знамёна, означающие, что он нейтрален в сражении.
79. Солдаты разграбили постоялый двор, так что здесь нет мяса и хлеба, и вместо пива подают варево из цикория и крапивы.
80. Обозлённые воины приказали не идущим навстречу горожанам встать на одной ноге на городской площади, и бьют кнутами тех, кто не может удержать равновесие.
81. Горизонт чёрен от дыма походных и погребальных костров.
82. Раненый безумный бард бредёт вдоль дороги, распевая унылую панихиду; он не останавливается и не находит ни в чём утешение.
83. Оголодавшая группа воинов стала разбойниками и канибалами.
84. У всех захватчиков есть татуировка свернувшегося в кольцо скорпиона, а у некоторых есть и другие татуировки от предыдущих военных кампаний.
85. Наёмники орков, сидящие в засаде у горного перевала, находят прекрасно украшенную пещеру.
86. Военные музыканты тренируются на полях и привлекают внимание фей из соседнего леса.
87. Обезумевший торговец мечется среди деревьев, пытаясь вспомнить, где он спрятал свои сокровища.
88. Холмовые великаны и обученные слоны построили на границе два форта и проложили между ними дорогу.
89. Влиятельные друиды вызвали извержение вулкана и отрезали подход вражеских войск.
90. Враги вырезали свои имена и грубые слова на камнях, священных для местного населения.
91. Сражение происходит среди рухнувших стен и колонн древнего города.
92. Небольшой отряд из слепых монахов пробивается в город, чтобы вернуть древний документ, забранный вражескими солдатами.
93. Вражеские солдаты разграбили склеп древних правителей.
94. Захватчики убедили красного дракона пролететь впереди и сжечь города.
95. Селяне носят еду и прочие вещи солдатам, дежурящим на длинной оборонительной стене.
96. Солдаты загнали военнопленных в узкий речной каньон и хотят утопить их, разрушив дамбу выше по течению.
97. С кораблей высаживается большое войско копеечников и лучников.
98. Морские обитатели нападают на вражеские корабли с припасами.
99. Патруль из хорошо вооружённых дварфов уклонился от своих обязанностей из-за слухов о спрятанном сокровище.
100. Чародеи управляют захваченными врагами при помощи заклинания *метка правосудия (mark of justice)*.

УСПИРЕНИЕ БУРИ

Плохая погода, даже если это разрушительная буря, обычно служит лишь фоновым окружением, призванным задать соответствующий настрой. Ясные, погожие, холодные и снежные дни в равной степени мало влияют на игру. Погода отступает на второй план, если про неё вообще говорят. Но что если погоду поставить во главу угла? Что если дождь, снег или ветер приведут прямо к следующему приключению? Ниже приводятся примеры необычных событий и идеи приключений, связанных с разнообразными погодными эффектами.

АДСКИЙ ВЕТЕР

Ваши тела обдувает ровный горячий ветер. Его мрачные завывания похожи на стоны обречённых душ.

Поговаривают, что когда пытки душ, мучающихся в Аду, достигают невыносимой силы, их крики пробиваются в другие миры и проявляются в виде Адского Ветра. Это равномерный горячий бриз, дующий в течение долгого времени, иногда целыми неделями. В воздухе чувствуется неприятный запах серы и гниения, и многие утверждают, что прислушавшись, они слышат крики откуда-то издалека. Во время Адского Ветра гораздо чаще происходят убийства, самоубийства и прочие жестокие преступления; многие сидят по домам и никуда не выходят.

Зацепка приключения: Во время Адского Ветра происходят самые разнообразные преступления. Представители власти могут нанять искателей приключений, чтобы они вычислили серийного убийцу или устранили другую возникшую угрозу. Более сильных персонажей могут попросить найти источник Адского Ветра и попытаться устранить этот кошмарный феномен раз и навсегда.

ДРАКОНЬЯ БУРЯ

Когда на землю упал дождь и гром сотряс горы, вы увидели во вспышках молний невероятное зрелище. Драконы, обычно враждующие между собой, собрались в самом центре бури, и кружат там, в высоте.

Мудрецы пока не знают наверняка, но в буре, произошедшей ночью в пустыне во время новолуния, есть что-то очень важное. Синие драконы считают это сочетание лунного цикла и метеорологического феномена священным событием. Во время бури и некоторое время спустя, синие драконы с окрестности сотен миль собираются в одном месте. Обычно драконы соперничают, но во время бури они необычайно пассивны; они заняты тем, что ищут места, где ударяла молния, обмениваются знаниями друг с другом, и общаются со своими тёмными богами. Чужаков (а это все, кто не являются драконами) отслеживают и пожирают. Поэтому-то очевидцев этого редкого явления так мало.

Зацепка приключения: ИП, попавшие в такую бурю, могут оказаться в ситуации, вышедшей из-под контроля. Альтернативно, персонажей может нанять местный мудрец, дабы те всё увидели, рассказали ему об этом, и постарались не попадаться на глаза огромным вирам.

ДУСАНУ

Мир исчез, погребённый под толстым удушливым белесоватым туманом, который медленно кружится даже в безветрии, будто некие странные существа потихоньку его перемешивают. В этом тумане причудливо искажается звук от шагов, и слышатся непонятные звуки, источник которых тоже не ясен.

Туман бывает разным, от лёгкого марева до тумана, густого как гороховый суп, но ничто не сравнится с кошмарным призрачным туманом, известным как Дусану, Иномировой Туман. Дусану возникает поздней зимой, особенно если до этого долго стояло бабье лето. Он приходит задолго до рассвета. Известно что те, кто уходил в туман, либо возвращались безумцами, либо просто исчезали. Кое-кто рассказывает о призрачных лицах и видениях в тумане, либо рассказывают о странных звуках, как если бы в тумане перемещалось нечто незримое.

Зацепка приключения: Персонажи, зашедшие в туман, могут встретить самых разнообразных духов, включая умерших любимых людей и даже убитых врагов. В некоторых цивилизациях Дусану может быть частым или даже ожидаемым событием, поскольку так живые смогут поговорить с мертвецами, если, конечно, они должным образом защитят себя. Персонажей, связанных с богами, могут нанять, чтобы те отпугивали злых духов и искали нужных. Во время Дусану могут исчезнуть спутники, и персонажам придётся искать, куда они делись и как их вызволить. С другой стороны, персонажи могут сами подвергнуться воздействию тумана и переместиться туда, куда пожелает Мастер.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ ПУРГА

Пурга длится уже почти неделю, и напало столько снега, сколько вы в жизни не видели. Когда снег, наконец, перестает падать, из сугроба поднимается нечто большое и злое. Это похожий на насекомое гуманоид, вооружённый большим копьём, и он идёт прямо сюда.

Это необычная пурга. Снег падает и ветер дует около недели, а иногда и дольше. Однако окончание такой необычайно долгой бури является лишь началом гораздо худших событий. В таких редких бурях иногда формируется связь между нашим миром и миром ледяных дьяволов, что позволяет последним проникать сюда. Холод, возникший от Дьявольской Пурги, создаёт благоприятные условия для того, чтобы дьяволы творили свои дурные деяния. Иногда вместе со снегом приходят два дьявола, и начинают сражаться между собой, нисколько не заботясь о разрушениях, причиняемых окружению.

Зацепка приключения: Когда происходят такие события, отважные герои должны разобраться с дьяволом, либо уничтожив его, либо прогнав его назад через ту же щель между мирами. Сильные персонажи также могут отправиться с боем в сам Ад, чтобы закрыть разлом, пока он не стал постоянным.

ЕДКИЙ ГРАД

Разразилась буря и с неба полетел град. Присмотревшись, вы замечаете, что град слегка окрашен в жёлтый цвет. Когда он тает, земля под ним шипит.

Как хорошо, что это происходит очень редко. Так же как и обычный град, этот выпадает в тёплую летнюю погоду, когда восходящий холодный воздух замораживает воду в облаках. Однако этот град состоит не из воды, а едкой субстанции, благодаря которой град и приобретает свой необычный окрас. Когда град тает, он обжигает всё, с чем соприкасается, уничтожая посевы и убивая скотину и даже людей, не успевших укрыться.

Зацепка приключения: Местный алхимик нанимает искателей приключений, чтобы те собрали образцы града до того как он растает, чтобы град можно было изучить и придумать от него защиту. Альтернативно, горожан, живущих на окраине города в зданиях, беззащитных перед едким градом, нужно собрать и отвести в каменные убежища. Опасность под открытым небом может оказаться смертельной, но искатели приключений получат вечную благодарность от города.



ШАРОВАЯ МОЛНИЯ

Котрадулетят синие и белые шары. Они крутятся, разбрасывают искры и поражают электричеством тех, кого задевают.

Эти таинственные светящиеся шары имеют размер от жёлудя до дыни. Они бывают разных цветов, практически не издают шума, ничем не пахнут и исчезают во вспышке света, когда соприкасаются с магическим щитом или другим волшебным снаряжением. В худшем случае шар может взорваться, испуская жар и потрескивающее электричество. Чаще всего этот феномен возникает во время гроз.

Зацепка приключения: Искатели приключений, встретившие шаровую молнию, часто считают, что на них напал вражеский заклинатель, и тут же отправляются выяснять источник феномена. Никакого заклинателя они не найдут, но сцена с шаровой молнией на самом деле может послужить источником приключений. Если искатели приключений находятся в пути, такая сцена может привести к какому-нибудь интересному приключению. В городе шаровая молния может помочь персонажам стать героями, если они выяснят источник этих странных шаров.

ОБЛОМКИ ИЗ УРАГАНА

На море поднимается волнение, и вдалеке появляется древний парусник. Морские воды несут этот покрытый водорослями и ракушками корабль всё ближе и ближе к берегу.

Много лет тому назад в море исчез величественный корабль Эвестейн. Судьба корабля и его экипажа были большой загадкой и предметом обсуждения среди портовых работников. Суровая правда состоит в том, что корабль затонул вместе со всем экипажем в морской пучине.

Зацепка приключения: Недавний ураган перелопатил всю толщу прибрежных вод, и вытащил Эвестейн из придонной могилы. На разрушенном корабле находится множество моряков, ставших нежитью, и они вторгаются в прибрежный городок. Для уничтожения коварной нежити нужны опытные искатели приключений. Кроме того, законный владелец корабля может попросить героев устранить все опасности на корабле и вернуть ценный груз. Выполняя это задание, искатели приключений могут узнать зловещую правду о судьбе Эвестейна, что приведёт к новым приключениям и новым загадкам, ждущим в толще вод.

САВАН СОБЫТИЙ

В воздухе над пустынным песком застыла мерцающая плёнка. Внутри происходит какое-то действие, похожее на сон, который смотришь через вуаль.

Путешественники в пустынях видят такие миражи под полуденным солнцем при хорошей погоде, особенно если перед этим был ливень. Сцены, происходящие за саваном, реальны, это лишь отражения событий, происходящих где-то очень далеко. Некоторые маги считают, что саван можно использовать для перемещения или предсказания будущего, но никто до сих пор не нашёл способа как сделать это.

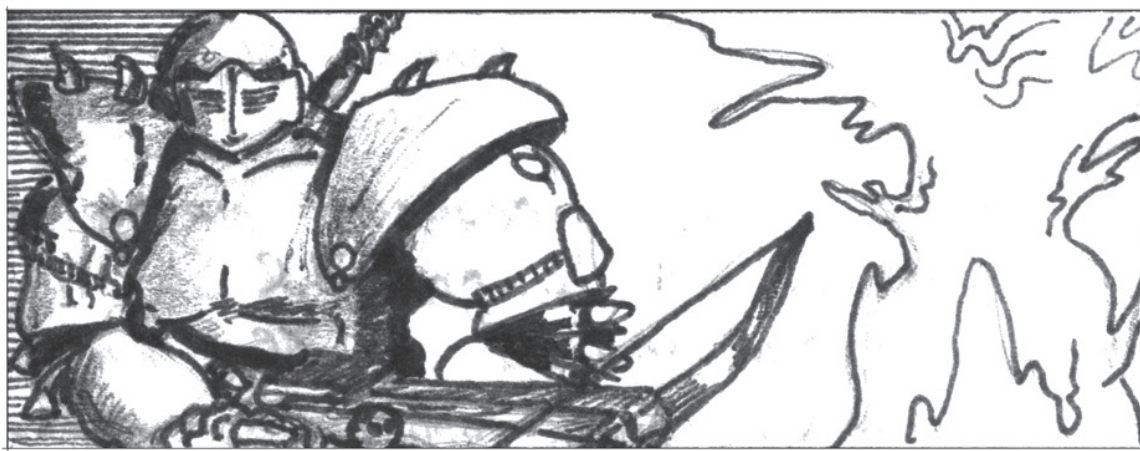
Зацепка приключения: Персонажи видят нечто под саваном событий, и хотя они никого не могут узнать, сами полученные знания угрожают их жизням. Это может быть преступление, заговор против правителя, или перемещение вражеских войск. Вскоре отряд могут навестить наёмные убийцы и головорезы. Персонажи уже будут вовлечены в приключение, хотя бы этого или нет, и им придётся проводить расследование, чтобы избавиться, наконец, от врагов.

РАЗРЫВ МЕЖДУ ПИРАМИ

Огромный смерч кружится, разбрасывая вокруг себя пыль и обломки. Внезапно к суматошным крикам присоединяется ужасный треск, вместе с которым в небесах появляется прореха, как будто разошлась сама ткань реальности.

Смерчи — это опасные явления природы, возникающие летом на равнинах. Однако даже среди них есть особо опасные экземпляры. Когда сильный смерч проходит под особым углом, может возникнуть разрыв между двумя мирами. Через него обитатели соседнего плана могут пройти, и они при этом часто питают злобу к своим соседям.

Зацепка приключения: Искателей приключений можно занять уничтожением тех, кто прорвался в чужой мир. Возможно, оттуда вырвутся обречённые души, и героям придётся вернуть их сторожам (смотрите Адский Ветер). Через разрыв могут пройти стихийные существа, которых нужно уничтожить до того как они разорили окружающие земли. С другой стороны, отряд может наоборот, ждать этот феномен, чтобы переместиться на случайный план.



РОЗОВЫЙ ДОЖДЬ

С неба моросит спокойный дождик, покрывающий кожу скользким налётом красноватой воды.

Раз в 3—6 лет поздней весной выпадает розовый дождь. Бледно-красный цвет осадкам придают недоразвитые особи короткоживущего вида фей. Этот дождь всегда выпадает за час до рассвета, образуя слабый туман. С восходом солнца влага испаряется и миллионы крошечных крылатых фей размером с мошку взлетают тысячей радужных облаков. Поодиночке они безвредны, но в больших количествах способны вытворять все те же проказы, что и большие феи. Однако вечером их крохотная жизнь подходит к концу, и смертные могут вздохнуть с облегчением.

Зацепка приключения: Да, крошечные феи живут очень мало, но они могут доставлять самые разнообразные неприятности. Персонажам придётся всё возвращать на прежнее место и помогать тем, над кем феи подшутили, да при этом ещё и самим избегать фейских проказ. Интересной альтернативой может стать «Фейский Пир», устраиваемый местной общиной с приходом Розового Дождя — это званый обед, на котором ждут абсолютно всех существ, и некоторые чудовища могут пользоваться этой необычной возможностью, чтобы мирно сотрапезничать вместе горожанами и фейскими гостями.

НЕБЕСНОЕ ПЛАМЯ

Эффектные росчерки пламени переливаются на небе красными и оранжевыми оттенками. Они медленно пульсируют и шевелятся под ветрами, дующими где-то там, наверху.

В некоторых тропических странах в разгар жары в небесах вспыхивают ленты пламени, так похожие на северное сияние холодных стран. Вопреки общественному мнению, небесное пламя это не магический феномен, а всего лишь результат горения в воздухе частиц пыли. В результате в небе возникают ленты пламени, представляющие собой ночью очень красивое зрелище. Небесное пламя опасно лишь для высоко летающих существ, и длится от двух дней до недели.

Зацепка приключения: Местное пророчество гласит: «Когда небесное пламя станет синим, рок станет измеряться поворотами луны». Если это действительно произойдёт, люди ударятся в панику, считая, что пришёл конец света. Предприимчивый отряд искателей приключений может на этом неплохо заработать, предотвращая конец света, защищая богатея и используя возникший хаос для ловли врагов. В обычное время мудрец или волшебник может нанять персонажей, чтобы те поднялись в небо и собрали образцы пыли. Это может вылиться в сражение с летающими чудовищами, тоже притянутыми небесным пламенем, или в обнаружение интересного места или предмета, спрятанного в небесном пламени.

ЗАТИШЬЕ

Воздух вокруг неестественно спокоен, и всё покрыто странной тишиной. Ни одна травинка не шелухётся, и пыль не пляшет в луче света, а просто оседает на землю.

Когда глупцы жалуются на избыток дождя или ветра, старшие могут одёрнуть их, сказав, что у природы нет плохой погоды кроме Затишья, времени, когда ветер абсолютно прекращает дуть. Затишье может длиться несколько дней или даже недель. Ветра нет, как нет и облаков с дождём, вместо них по утрам с земли поднимается туман. Корабли в море всё это время стоят на месте, а на полях из-за отсутствия дождей гибнет урожай. Никто не знает причину Затишья; радует одно: это событие происходит раз в 20—30 лет.

Зацепка приключения: В морском путешествии Затишье может стать смертельно опасным. Моряки могут обвинить искателей приключений в том, что это они притянули плохую погоду, и отношения на корабле становятся всё хуже, пока запасы пищи и воды подходят к концу. На суше персонажей могут нанять, чтобы они отправились в горную крепость к лорду, у которого есть большие запасы воды, необходимые для полива полей. Возможно, у Затишья есть злоевоющий источник, и ИП отправят решать эту загадку раз и навсегда. В ходе расследования им, возможно, придётся отправиться в другие миры.

ВОДНЫЙ ДЬЯВОЛ

Из озера поднимается водяная воронка, мечущаяся из стороны в сторону как шея огромного существа. Воронка издаёт шипящий звук, а в небо улетают брызги и водяные пузыри.

Это природное явление, часто принимаемое по ошибке за «водяное чудовище», является всего лишь вихрем воздуха над толщей тёплой воды. Моряки говорят, что в открытом море это тоже случается — огромные столбы воды внезапно взмывают ввысь. Иногда они даже достигают облаков.

Зацепка приключения: Небольших Водяных Дьяволов часто принимают за динозавров или других существ из местного фольклора. Исследование этих слухов может привести к самым разнообразным приключениям. Огромные Водяные Дьяволы могут опрокидывать лодки, и моряки их очень боятся. Многие экипажи поднимают бунт и отказываются плыть дальше, увидев издали Водяного Дьявола, считая это дурным предзнаменованием. Здесь могут быть виновными водные друиды или чудовищные морские существа с большой властью над стихией воды, с которыми героям придётся сразиться, дабы безопасно отправиться в морское путешествие. ♦



ГЛАВА 3: ПОДЗЕМЕЛЬЕ

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ «ЧУДЕСА» ДЛЯ ЖЕЗЛА ЧУДЕС

Обычные изменения и превращения приедаются. Ниже представлены 100 новых событий, возвращающих этому мощному устройству чудотворность! Бросьте 1к100 и огласите результат из этой таблицы.

1к100	Результат
01	В облаке чёрного дыма возникает пылающая лошадь. Это не кошмар, это живая горящая обычная лошадь.
02	В радиусе 9 метров начинают бесконтрольно расти растения.
03	Выстреливают странные лучи; всё, чего они касаются, становится чёрно-белым.
04	Все в пределах 18 метров узнают тайну цели. Они также узнают тайну владельца жезла.
05	Все жидкости в радиусе 6 метров замерзают.
06	На жезле появляется рот с гнилыми жёлтыми зубами и его обильно тошнит. Все в линии обзора должны совершить спасбросок Стойкости с КС 18 или их тоже станет тошнить.
07	Появляется ужин на двоих, включая букет роз и бутылку красного вина. Ужин сопровождается незримая игра на скрипке.
08	С удачей цели происходит нечто странное; все её броски костей становятся средними, округляя в меньшую сторону (таким образом на 1к20 всегда выпадает 10, а на 2к6 выпадает 7). Длится 24 часа.
09	Из жезла вылетает благословенный арбалетный болт, автоматически попадающий и причиняющий 1 единицу урона и мгновенно убивающий ракшасов.
10	Из жезла как из брандспойта льётся пиво.
11	Дробящее оружие в радиусе 9 метров становится бараньими ногами.
12	Режущее оружие в радиусе 9 метров становится огромными птичьими перьями.
13	Колющее оружие в радиусе 9 метров становится хрустящими багетами.
14	С конца жезла стекает слизь, защищая своего владельца, блокируя следующую рукопашную или дистанционную атаку. Слизь существует 1 час, а затем исчезает.
15	Одежда владельца становится пародией на одежду цели, пригодной для фестиваля или парада. Через 8 часов одежда принимает свой обычный облик.
16	В стороне от владельца в случайным образом выбранном кубе с длиной ребра 3 метра вода становится огнём. Определите направление этого эффекта с помощью правил распыляющегося оружия.
17	На цель со всех сторон набрасываются сотни пищущих мышей. Они преданно следуют за целью 24 часа, или пока их не убьют.
18	В пределах 6 метров от владельца жезла появляются три его двойника. Каждый двойник нацеливается на случайным образом выбранное существо в пределах 18 метров (исключая самих себя и друг друга, но включая владельца жезла) и использует один заряд из жезла, после чего исчезает. Это вытягивает 3 дополнительных заряда из настоящего жезла.
19	Из жезла валят клубы разноцветного дыма, и появляется пьяный джинн.
20	Каждый раз, когда цель говорит, её слова на несколько секунд появляются у неё над головой в виде пылающих букв. Цвет букв изменяется, чтобы выделяться на фоне окружения. Это постоянный эффект.
21	Цель оказывается в хрустальном прозрачном коконе, в состоянии приостановленной жизнедеятельности, пока кокон не разобьётся. Кокон очень хрупкий, и он разбивается от любого урона.
22	На владельца действует заклинание <i>камнекожа (stoneskin)</i> , но на время продолжительности этого заклинания кожа становится камнем оранжевого цвета.
23	Оружие цели становится: 01—25 Плюшевым медвежонком 26—50 Яйцом, из которого тут же вылупляется мегараптор 51—75 Поварешкой 76—100 Копчёной селёдкой
24	Случайным образом выбранное растение или животное становится целью заклинания <i>пробуждение (awaken)</i> .
25	Жезл становится летающим помелом ведьмы, но под управлением Мастера.
26	Цель перестаёт стареть. Этот эффект оканчивается, если она получит какой-либо урон. Цель знает об эффекте и о том, что может его завершить.
27	У случайным образом выбранного существа в пределах 18 метров появляется вторая тень.
28	Из жезла вырывается 9-метровый конус рыже-красного тумана, который превращает железо и железные сплавы в ржавчину (как <i>ржавеющий захват (rusting grasp)</i>).
29	Жезл вылетает из руки владельца и падает в кучу из 100 точно таких же, но бесполезных жезлов.
30	Перед владельцем появляется вся его семья. Если у владельца нет семьи, то появляются трупы его родителей.
31	На конце жезла появляются щупальца с шипами, хватающие цель.
32	Жезл становится сосудом с любимым напитком владельца. После опустошения он вновь становится жезлом.
33	Владельца окружает оглушительная музыка и пение.
34	Случайным образом выбранное существо, угрожающее владельцу, становится бестелесным (incorporeal) на 1к6 раундов.
35	В течение 10 минут идёт проливной дождь в радиусе 18 метров с центром над целью.
36	Жезл обстреливает противников глазами яблоками.

1к100	Результат
37	В стороне от владельца в случайным образом выбранном кубе с длиной ребра 3 метра огонь становится водой. Определите направление этого эффекта с помощью правил расплескивающегося оружия.
38	Жизненные силы владельца и цели сплетаются воедино. Если один получит урон, другой получит то же самое количество, игнорирующее все устойчивости и иммунитеты. Этот эффект длится 12 часов.
39	Вся неволебенная древесина в радиусе 6 метров внезапно изгибается.
40	Коленки цели разворачиваются задом наперёд.
41	В комнате появляется левитирующий череп с серебряными рунами, который смотрит на самого сильного противника в комнате, оглашает его слабости и исчезает в облаке зелёного дыма.
42	Пыль и порошки в пределах 30 метров <i>дезинтегрируются</i> (<i>disintegrates</i>).
43	Между владельцем и целью на 8 раундов появляется стена из плоти, состоящая из соединённых между собой бардов.
44	9-метровая область вокруг владельца становится грязью, и только владелец продолжает стоять на твёрдой почве.
45	Область в пределах 12 метров от владельца заполняется миллионами разноцветных бабочек, которые заслоняют видимость как густой туман. Они исчезают через 1 минуту, если их не уничтожат раньше.
46	Под целью накладывается заклинание <i>жир</i> (<i>grease</i>), и при каждом падении громкий голос произносит: «Падай, я сказал!»
47	У ног владельца появляется большая книга с заголовком «Моя история». Там описаны все события его жизни, включая чтение этой книги, но оканчивается текст фразой «А потом дела его пошли ещё хуже, так как...»
48	Шея цели на мгновение вспыхивает и на ней появляется татуировка «устойчиво к отрубанию». Цель получает одноразовый иммунитет к эффекту отрубания головы (<i>vogral</i>), но татуировка остаётся навсегда.
49	Жезл выстреливает 9-метровый конус клейкого вещества (как <i>опутывающая торба</i> (<i>tanglefoot bag</i>)).
50	Цель переносится в Землю Кривоножек, но вновь появляется в следующем раунде, испуганно съёжившись и бормоча: «Инструменты... инструменты...» Ноги жертвы после этого сгибаются в другую сторону.
51	С кончика жезла слетает рой крошечных херувимов, выстреливающих рой стрел, от попадания которых все безумно влюбляются во владельца жезла.
52	В 9-метровом радиусе вокруг владельца металлы сплавляются друг с другом.
53	Всё содержимое немагических пергаментов, книг и карт спутников владельца превращается в религиозные тексты того мировоззрения, что противоположно мировоззрению владельцев этих вещей. У нейтральных персонажей появляется растительный орнамент.
54	Появляется паланкин, который несут шесть призрачных фигур. Они пронесут существо 8 часов, после чего исчезнут.
55	В стороне от владельца в случайным образом выбранном кубе с длиной ребра 3 метра земля становится воздухом. Определите направление этого эффекта с помощью правил расплескивающегося оружия.
56	Появляются два чиновника в униформе и начинают комментировать действия владельца и его противников.
57	Цель на одну неделю получает сильное расстройство глаз, отчего при прочтении волшебного свитка существует 50% шанс провала.
58	В руке владельца появляется отлично вырезанная статуэтка слоновой кости, изображающая цель.
59	Бросьте 1к100; каждый эффект длится не больше 1 часа: 01—50 Цель становится невидимой, но несомые и одетые предметы остаются 51—00 Предметы, несомые и одетые на цель, становятся невидимыми, а цель остаётся видимой
60	Все жидкости в пределах 6-метрового радиуса выкипают.
61	Над головой владельца в течение 1 часа кружат полупрозрачные символы веры всех основных и малых божеств, предлагающие советы согласно своим мировоззрениям. Если в мире кампании нет богов, то над головой владельца безмолвно кружит чёрный анх.
62	На конце жезла появляется чёрный флаг, и владелец не может сражаться следующие 12 часов, хотя и может помогать в бою другим.
63	За владельцем всегда будут вырастать голубые грибы, пока на него не наложат <i>рассеивание магии</i> (<i>dispel magic</i>).
64	Случайным образом выбранное использующее магию (заклинания или подобные заклинаниям способности) существо становится целью заклинания <i>разъединение</i> (<i>disjunction</i>).
65	Доспехи и одежда получают на 24 часа свойство эффектный (<i>glamered</i>).



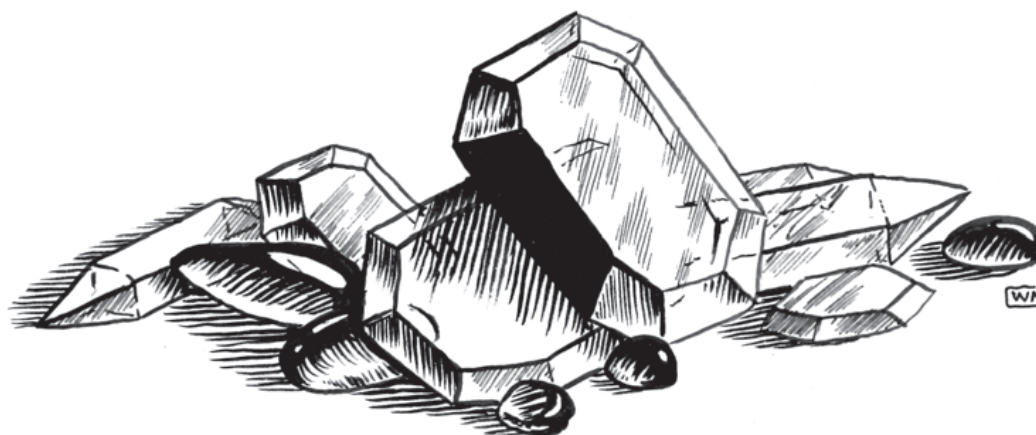
1к100	Результат
66	У цели из живота вырастают две дополнительные действующие руки. Если на неё одет жёсткий доспех, то применяются штрафы за неудобство.
67	Владелец жезла подключается к сознанию спящей тараски и должен сохранять тишину 1–4 раунда, а иначе есть шанс на то, что тараска проснётся.
68	На пальцах без украшений владельца появляются кольца. Заклинание <i>познание (identify)</i> даст знать, что это <i>кольца трёх желаний (ring of three wishes)</i> . В них не осталось зарядов, но если Мастер решит, то существует 1% шанс, что в одном из колец остался один заряд.
69	В трёх метрах от владельца появляется дубликат, который гораздо старше его самого (на 2 категории возраста). Он 1 раунд выкрикивает пророчества, после чего исчезает.
70	Цель страдает от невероятной жажды, получая 1к3 единицы урона каждый раунд, пока не потратит один раунд на то, чтобы напиться водой (спасбросок с КС 15 позволяет избежать).
71	У цели навсегда сростаются кости руки и запястья.
72	Цель изрыгает 1к20 платиновых монет, и на каждой изображена цель, изрыгающая монеты.
73	Цель в течение 1 часа оставляет за собой в воздухе изображение самой себя. Все существа, включая саму цель, входя в это изображение, страдают от ограниченной видимости.
74	Владелец мгновенно узнаёт всё о местности в радиусе 30 метров (100-футов). Сюда входят потайные двери, но не предметы и существа.
75	Появляется поросёнок, одетый в миниатюрные неволежные копии снаряжения всех представителей отряда.
76	На один раунд кончик жезла превращается в оглушительный паровой гудок.
77	Словарь цели на 1 день сокращается до трёх слов: «моё», «киса» и «ням-ням».
78	В цели клетки из земли вырастает грушевое дерево, которое за 1 минуту вырастает до взрослого дерева и тут же обрастает спелыми фруктами. Дерево постоянно.
79	Воздух в 3-метровом кубе вокруг владельца становится водородом. От любого пламени он вспыхивает, но урон применяется только если жертва находится под землёй или в закрытом помещении.
80	Доспех, шкура или кожа цели навсегда покрывается шевелящимися лицами ужасных призраков.
81	Если цель держит в руке какой-нибудь предмет, то жезл меняется местами с этим предметом. Это существо узнаёт как использовать жезл и оно может его использовать несмотря ни на что. Если руки цели пусты, то жезл просто исчезает. Предметы возвращаются к своим хозяевам через 10 минут.
82	Владелец на 1 час становится целью заклинания <i>защита от энергии (protection from energy)</i> /электричество на 48 единиц.
83	Жезл превращается в пылающий зефир на прутике.
84	Из наконечника жезла вылетает толпа призраков, действующих на всех противников в радиусе 9 метров (30 футов) как заклинание <i>страх (fear)</i> .
85	На полу появляется 1к10 рун. При уничтожении каждая руна выстреливает случайным образом выбранное жреческое заклинание. Ворожба над рунами не даст понять, какие заклинания в них заложены.
86	На одну минуту владелец и цель оказываются внутри огромного мыльного пузыря. Пузырь нерушим и он защищает их от таких эффектов окружения как ядовитый газ, лава и вода.
87	Из спины цели вырастают четыре огромных паучьих ноги, и она получает способность «паучье лазание».
88	Появляется жуткий альбатрос (<i>dire albatross</i>), требующий, чтобы владелец жезла или кто-то ещё понёс его.
89	Со стороны кажется, что цель взорвалась, разбросав повсюду куски мяса, но на самом деле она переносится на один день в будущее.
90	Каждая золотая монета владельца превращается в полукилограммовую статуэтку мифического существа. Правила нагрузки никто не отменял.
91	Жезл открывается со щелчком и выдаёт карту ближайшего места, которое владелец никогда не посещал. Заголовок карты гласит «Сокровище!», но он приводит к смертельно опасному чудовищу или ловушке.
92	Если цель была правой, то становится левой, и наоборот.
93	Из жезла выпадает свиток со случайным образом выбранным существом. Если свиток повредить, то активируется заклинание <i>призыв чудовища (summon monster)</i> случайного уровня.
94	Случайным образом выбранное существо, защищающее владельца жезла, на 10 раундов получает шаблон небесного существа (<i>celestial creature</i>).
95	Жезл становится мягким и на несколько минут превращается в лужу тягучей жижи, опутывая всех существ в радиусе 1,5 метров (5 футов).
96	Во вспышке света появляется морщинистый гном, который устанавливает мольберт и начинает зарисовывать сцену. Ему не страшны угрозы и у него иммунитет ко всем видам урона. Свой шедевр он рисует 10 минут, после чего исчезает.
97	В стороне от владельца в случайным образом выбранном кубе с длиной ребра 3 метра воздух становится землёй. Определите направление этого эффекта с помощью правил расплескивающегося оружия.
98	Слышится очень громкий свист. Все животные, включая фамилляров и призванных животных, становятся на 1к4 раунда дикими и, если это применимо, <i>неразбужденными (un-awakened)</i> .
99	Вокруг владельца окутывается рой ядовитых змей, создающий своего рода живой шипящий доспех.
00	В радиусе 9 метров (30 футов) вырастает множество кочанов капусты.

ПУСТЫЕ КОМНАТЫ ТОЖЕ НУЖНО ОПИСЫВАТЬ

О, паршивая овца любого подземелья... пустая комната; без особого предназначения, без жильцов и сокровищ, и, скорее всего, без смысла в контексте приключения. Недосмотр в подготовке игры выливается в утомительную сцену для игроков. Если комната пуста, это не значит, что в ней не может быть тайн и загадок.

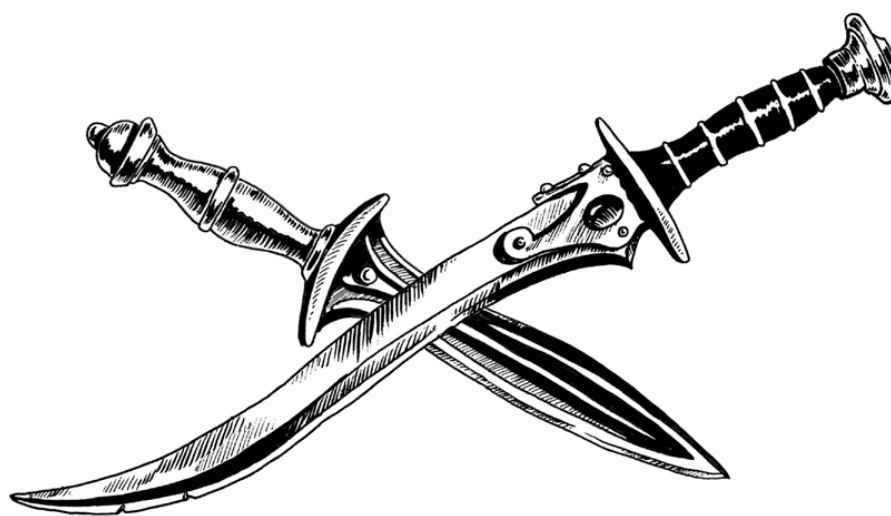
Бросьте 1к100 и получите описание для пустой комнаты, либо выберите нужное самостоятельно.

1к100	Результат
01	Из-за едкого запаха понятно, что в этой комнате справляют малую нужду.
02	Каждый квадратный сантиметр стен этой комнаты покрыт орочьими рисунками, которые выглядят не сложнее наскальной живописи.
03	Это заброшенная скотобойня. С потолка свисают окровавленные крюки, а пол покрыт чёрными пятнами.
04	Кто-то или что-то очень сильное раздробило каменную кладку этой комнаты в крошку.
05	В центре комнаты лежит могильная плита, под которой никого и ничего нет.
06	В этой комнате так долго никого не было, что из-за паутины не видно потолка.
07	В полу комнаты есть полукруглое углубление, хотя его предназначение до конца не ясно.
08	Мокрые стены заросли водорослями.
09	Кто-то начал строить стену, делящую комнату пополам, но так и не закончил свою работу.
10	Все поверхности в комнате закопчены каким-то огромным взрывом.
11	По непонятной причине температура в этой комнате значительно выше или ниже чем в других местах.
12	Пол наклонен под небольшим углом и на его поверхности проведено несколько змеевидных канавок в палец толщиной. Внизу лежит шесть маленьких шариков.
13	На стенах выжжены силуэты кричащих человеческих лиц.
14	В центре пола под очень ржавой решёткой находится глубокое тёмное отверстие.
15	В углу свалена окровавленная и заплесневевшая одежда.
16	К штукатурке прибито несколько сотен крысиных шкурок. В ржавом ведре лежат крысиные кости.
17	Несколько половиц грубо отодраны. Кажется, здесь кто-то что-то искал.
18	Кто-то небрежно заложил кирпичами вторую дверь в дальнем углу комнаты.
19	<i>Постоянный незримый слуга (permanent unseen servant)</i> открывает дверь в комнату при приближении персонажей.
20	Пол сделан из разрозненных булыжников.
21	В одной из стен просверлено несколько дырочек, через которые поступает холодный воздух, издающий раздражающий свист.
22	Мозаика на полу комнаты изображает одну или несколько божественных сущностей.
23	Пол покрыт скользкой грязью, в которой копошится множество пиявок. В углу стоит груда запывившихся сосудов. На стене над ними на гоблинском языке написано: «Пиявки па медяку за штуку».
24	С потолка упал большой камень.
25	С потолка на цепях свисает большая окровавленная клетка. Прутья её раздвинуты в одном месте.
26	Комната пуста, но на полу лежит пара тёплых игральные костей.
27	Стены комнаты обиты свинцом, который в некоторых местах замаскирован, а в других виден между обвалившейся штукатуркой.
28	Призрачная фигура появляется из одной стены и исчезает в противоположной.
29	Пол в комнате разительно отличается от пола в остальной части подземелья. В здании с каменным полом это может быть деревянный паркет, а в пещерах будет керамическая плитка.
30	Пол выложен мозаикой, изображающей морских существ.



1к100 Результат

- 31 Стены комнаты покрыты влагой, стекающей каплями на пол. Прислушавшись, можно услышать текущую где-то воду.
- 32 На одной стене висит закоптелый шерстяной гобелен.
- 33 Что-то расплавilo несколько плиток в этой обугленной комнате.
- 34 Стены и потолок украшают сотни переплетённых костей.
- 35 Все стены завешаны картинами, изображающими убийства.
- 36 Стены увешаны исписанными пергаменами, представляющими собой дневник безумца.
- 37 Кто-то нацарапал на стене полутораметровыми цифрами число «37».
- 38 С украшенного фреской потолка скалится ухмыляющийся дьявольский череп.
- 39 В углу лежит семь расколотых щитов.
- 40 Пол покрыт 15-сантиметровым слоем битого стекла.
- 41 Корни, проросшие сквозь потолок, скрывают барельеф божества хитрости на стене.
- 42 Каждый квадратный сантиметр пола покрыт нечестивыми письменами, написанными кровью.
- 43 Отполированные стальные стены этой комнаты зачарованы так, что отражают всех присутствующих без одежды.
- 44 Сразу за дверью в луче голубоватого света растёт одна-единственная орхидея.
- 45 Каждая из стен окрашена в свой цвет.
- 46 За картиной находится пародия на сейф и рядом мелом записаны перепробованные комбинации.
- 47 В крохотной комнате рядом с ржавым ведром лежит испачканный галстук от панталон.
- 48 Все стены от пола до потолка усыпаны открытыми и взломанными гробницами.
- 49 Пол сделан из стекла, поэтому через него видно нижнюю комнату.
- 50 Через 30-сантиметровую шахту в потолке проникает солнечный свет. Пол завален помётом летучих мышей.
- 51 Несколько плит каменного пола сломаны, и взору предстаёт прямоугольная дыра. Рядом находится куча земли и лопата.
- 52 В углу стоит деревянная лохань с грязной водой. Рядом на деревянной вешалке висит чистое бельё.
- 53 На стенах записаны алхимические уравнения и формулы; опытное исследование даст понять, что они неправильны.
- 54 В углу стоит железный котёл с затвердевшим воском. От него исходит прогорклый запах.
- 55 По полу, а затем по стене и по потолку тянется кровавый след.
- 56 Комнату заполняет странный туман, который, кажется, кружит и перемещается от движения невидимых существ.
- 57 Когда персонажи входят в эту ничем не примечательную комнату, они покрываются гусиной кожей и их не покидает ощущение, что за ними наблюдают.
- 58 В этой комнате частично обвалился фундамент. Стены и потолок выглядят очень ненадёжными.
- 59 Комната невероятно чиста, здесь нет ни одной пылинки и никакого мусора.
- 60 Шесть пещерных мотыльков порхают над толстыми желтоватыми поганками.
- 61 Через пол этой комнаты поступает невидимый ядовитый газ. Тот, кто проведёт здесь много времени, чувствует слабость и головокружение, и даже огонь здесь плохо горит. Дальнейшее нахождение приводит к удушью.
- 62 Здесь ничто не отбрасывает тени, несмотря ни на какие источники света.



1к100	Результат
63	Руны древнего языка, выбитые над входом, гласят: «Зал грёз». Тот, кто заснёт здесь, видит пророческие сны будущих событий (по решению Мастера).
64	Естественный лишайник выделяет маслянистую жидкость. Под пыльным покровом её трудно разглядеть. Тот, кто идёт по комнате, сильно рискует поскользнуться и упасть.
65	Комнату крест-накрест пересекает слизистый след, уходящий в каждую из стен.
66	Это прихожая, обставленная пустой вешалкой и стойкой для обуви.
67	В комнате произошёл обвал, но раньше здесь готовили еду. В углу находится тележка и лифт для подачи продуктов.
68	С потолка, покрытого минералами, срываются капли воды, попадающие в подставленное ведро.
69	В углу комнаты лежит куча соломы и стоит несколько грубых соломенных корзинок.
70	Эта комната когда-то была обсерваторией, но сейчас она пуста, если не считать стул, стоящий посреди комнаты. Побеленные стены испорчены дождём, входящим через открытый люк над головой.
71	Комната служит теплицей, заросшей травой. Тусклый свет освещает ряды сухих черенков на грядках из потрескавшейся земли.
72	Перед открытым окном с потолка свисают качели.
73	Проход оканчивается тупиком, в котором лежит одна красная нитка.
74	Когда-то здесь была галерея, но сейчас на стенах видны лишь контуры от картин и гвозди.
75	Под лестницей устроена пустая кладовка с пыльными полками.
76	Комната раньше была фойе театра с коротким лестничным пролётом; пол покрыт обрывками старых костюмов и обломками реквизита.
77	Эта комната, раньше служившая копильней, вся испачкана углём и в воздухе витает запах копчёного мяса и специй.
78	Стены покрывает глубоко въевшаяся грязь за исключением тех мест, где стояла мебель.
79	На клейких стенах комнаты разгневано жужжат сотни попавшихся в ловушку насекомых.
80	Пол покрыт соломой и козым навозом. В одном углу стоят ясли и чашка с водой, а на двери висит подойник.
81	В комнате витает запах химикатов, исходящий от выделанных шкур грызунов, оправленных в рамы как картины.
82	В комнате лежит груда деревянных обломков и досок. Если эту кучу разворошить, оттуда выбегают сотни безвредных змей и жуков.
83	Мусор, разбросанный вокруг кострища, намекает, что недавно в этой комнате отдыхали искатели приключений.
84	В центре этой пропахшей табаком комнаты стоит кресло и банка с пеплом.
85	Груда обломков мебели загораживает дальний угол, в котором стоит импровизированный стол и стулья. По столу разбросаны игральные карты, кости для игры в бабки и кусочки блестящих раковин.
86	Стены этой комнаты обшиты досками, покрашенными в ярко-зелёный цвет.
87	Дверь, ведущая в комнату, открывается наружу. Изнутри к дверному косяку прислонена лестница, и все входящие должны будут пройти под ней.
88	Старая верёвка, привязанная к железному кольцу в полу, торчит вертикально вверх, невзирая на силу тяжести (в этой комнате <i>обратная гравитация (reverse gravity)</i>).
89	В стенах сверкают залежи кристаллов, отражая свет как миллион звёзд.
90	Иллюзия делает эту комнату пыльной и заброшенной. На самом деле в ней находится необычный предмет или смертельно опасное существо на выбор Мастера.
91	В комнате стоит режущая глаза вонь, исходящая от таксидермических препаратов и многочисленных чучел, висящих под потолком.
92	За взломанной потайной дверью виден обвалившийся коридор.
93	По гряде гнилой капусты в дальнем углу ползают многочисленные насекомые.
94	Пол покрыт извивающимися личинками, питающимися телами, которые уже не распознать.
95	В каменном полу от стены до стены пробиты квадратные отверстия. Механизм опускной решётки над ними заржавел и не работает.
96	Ловушка в ложной комнате с сокровищами не смогла перезарядиться. Между стенами с шипами, съехавшимися с огромной силой, зажаты обворованные гниющие останки человека.
97	В этой комнате нет потолка, а внизу висит вагон канатной дороги с тросом, уходящим к далёкой горе.
98	Это ветхий птичник, но существо небольшого размера может пробраться через сетку и открыть дверь наружу.
99	У стены сложены пустые гробы, изъеденные термитами.
00	В комнате есть камин. Поиск в пепле, можно найти несколько клочков бумаги из любовных писем.

ЗНАКОМЫЕ СУЩЕСТВА С НЕЗНАКОМЫМИ ЛИЦАМИ

Зачем нужен новый бестиарий, если у вас уже есть тысячи чудовищ, которых можно скрещивать между собой, чтобы создавать причудливые творения? Представьте себе необычную медузу, чей пронзительный крик разбивает зеркала, или дикую лошадь с быстрым лечением (*fast healing*). Мы представляем вам 20 новых разновидностей чудовищ, а также таблицу для простого изменения внешнего вида, атак и особых свойств чудовищ. Пусть по вашим книгам пройдет волна мутаций!

ДЖУФРИТ

Джуфрит, очень похожий на эфрита, это уравновешенное и спокойное существо, которое будет скорее дегустировать вино с фруктами чем соперничать из-за какой-нибудь латунной башни. У представителей этой расы небесно-голубая кожа и чёрные волосы, уложенные в замысловатую причёску. Они предпочитают струящуюся одежду из белого, синего и жёлтого шёлка. Милость джуфрита сменяется на гнев, когда охраняемому им человеку или месту кто-либо угрожает.

- Базовые характеристики как у эфрита.
- Измените особую атаку «жар» на «шок» (причиняет урон электричеством).
- Измените подобную заклинанию способность *опалюющий луч* (*scorching ray*) на *шокирующий луч* (причиняет урон электричеством).
- Уберите подобные заклинаниям способности *создать пламя* (*produce flame*) и *стена огня* (*wall of fire*).
- Добавьте подобные заклинаниям способности *волшебное пламя* (*faerie fire*) (неограниченно) и *призыв грозы* (*call lightning storm*) (3/день).

КИСЛОТНАЯ ЛОЗА

Эта разновидность лозы-убийцы выделяет слабую кислоту, действующую только на органические материалы. Хитрые убийцы раздевают свои жертвы и кидают в заросли такой лозы, чтобы избавиться от тел. У сытой кислотной лозы на кончиках листьев появляются розовые метки и ягоды приобретают характерный малиновый аромат.

- Базовые характеристики как у лозы-убийцы.
- Уберите устойчивость к холоду.
- Уберите иммунитет к электричеству.
- Добавьте иммунитет к кислоте.
- Удар и сдавливание причиняют дополнительно урон кислотой 1к4.

КОШКИ СИРОККО

Эти грациозные, царственные кошки худы и даже костлявы. мех у них с красноватым оттенком, переходящим в бежевый цвет на животе и шее. Они невероятно быстры, и высоко ценятся среди друидов и следопытов в качестве животных-спутников. За одного котёнка на рынке можно выручить до 5 000 золотых.

- Базовые характеристики как у гепарда.
- Удвойте базовую наземную скорость и расстояние спринта.
- Увеличьте значение Интеллекта до 8.
- Добавьте следующие постоянные подобные заклинаниям способности (всегда активны): *устойчивость к стихии* (*endure elements*), *знание направления* (*know direction*), *хождение без следов* (*pass without trace*).
- СВ +1.

МАГАТИ

Магати, происходящих из Стихийного Плана Огня, можно найти где угодно купающимися в лаве. Магати растут в течение всей своей жизни, и азеры с магминами рассказывают о поистине огромных особях, купающихся в пещерах с магмой. Кожа магати меняет цвет в зависимости от окружения, как у хамелеона. Магати редко селятся вдалеке от лавы, но их можно встретить в водах у вулканов в тропиках.

- Базовые характеристики как у манта рей.
- Измените тип на Стихийный с подтипами «экстрапланарный» и «огненный».
- Добавьте особые атаки «жар» и «ожог» (как у токки (*thoqqua*)).

ОБРАТНЫЙ ПАУК

Обратные пауки обычно охотятся в старых лесах и заброшенных зданиях. Они устраивают гнёзда под потолком и ловят добычу клейкими свисающими нитями. Когда в такую нить запутывается существо, паук использует *обратную гравитацию* (*reverse gravity*), чтобы быстро спуститься, забрать добычу и вновь взлететь в гнездо. Обычно у обратных пауков шкура усыпана зелёными, коричневыми и чёрными пятнами.

- Базовые характеристики как у фазового паука.
- Замените *эфирный скачок* (*ethereal jaunt*) на *обратную гравитацию* (*reverse gravity*).
- Добавьте особую атаку паутина (*web*) как у Большого чудовищного паука.

ОСТРОШКУРЫЙ НОСОРОГ

Эти носороги, обитающие в саванне, ещё более вспыльчивы по сравнению с обычными носорогами. Острошкурый носорог нападает на чужаков безо всяких провокаций, и он может победить даже целый прайд жутких львов. У этих особей шкура ржавого цвета с чёрным металлическим блеском на гранях. Суеверные жители считают, что красноватый цвет шкура приобрела из-за постоянных драк, в которых дело доходит до крови.

- Базовые характеристики как у носорога.
- Добавьте особую атаку свирепость (*ferocity*) (как у жуткого кабана).
- Добавьте особую атаку ярость (*rage*) (как у жуткого барсука).

РУДНЫЙ ЖУК

Эти жуки, умеющие плавить камень, как если бы он был льдом, очень ценятся за свою редкость и полезность. Мудрецы считают, что вначале они появились у свирфнеблинов, но сейчас их гораздо больше у дварфов.

- Базовые характеристики как у гигантского жука-бомбардира.
- Замените темновидение 18 метров (60 футов) на слепое зрение 18 метров (60 футов).
- *Кислотные брызги* (*acid spray*) причиняют удвоенный урон камню и игнорируют прочность каменных предметов.
- Смените среду обитания на «подземелья».
- Добавьте специальное качество чувствительность к свету (*light sensitivity*).

СКОРБЯЩИЙ РУХ

Скорбящий рух по родству ближе к гигантским орлам, а не настоящим рухам. Эти прожорливые похожие на ястребов хищники достигают в высоту 2—3 метров. Их оперение бывает чёрным, серым и белым, а на голове красуется угольно-чёрный хохолок. Они как грифы питаются в основном падалью, но в случае голода могут напасть на существ, которые меньше их по размеру. Больше всего они любят гуманоидов и зомби. Они пикируют на жертву как сова на мыш, после чего рвут добычу когтями и клювом. Если это не получается, они используют скорбный зов, позволяющий высасывать из жертвы жизненные силы.

- Базовые характеристики как у драгонна (dragonne).
- Базовая наземная скорость 9 метров (30 футов).
- Базовая скорость полёта 12 метров (40 футов) (средне).
- Говорит на Всеобщем.

- Базовые характеристики как у леопарда.
- Природные атаки считаются совершенными холодным железом при определении преодоления снижения урона.
- Добавьте снижение урона 5/холодное железо.
- Расовый бонус к Скрытности применяется в любой местности.

ХУЕША

При беглом осмотре можно принять хуешу за гарпию, но сверкающие разноцветные крылья не оставляют сомнений: перед вами хуеша. Обычно хуеши добровольно служат коатлям и лиллендам, так как чувствуют, что благородство этих существ им выгодно. Они жутко ненавидят настоящих гарпий.

- Базовые характеристики как у гарпии.
- Измените мировоззрение на «Обычно хаотично-доброе».
- Измените черту Убедительный на Переговорщик.
- Уберите расовый бонус навыка у Обмана и добавьте его к Дипломатии.



ТРУТОХВОСТ

Трутохвосты (или огненные белки), большие магические грызуны размером с барсука, это настоящая беда для фруктовых садов. Своё название трутохвосты получили из-за способности воспламенять свой пушистый оранжевый хвост, когда они испуганы, загнаны в угол или заигрывают с самкой. Огонь на хвосте отпугивает врагов не только благодаря инстинктивному страху многих хищников перед огнём, но и из-за высокого жара. От нескольких трутохвостов исходит столько жара, что может начаться огромный пожар.

- Базовые характеристики как у шокирующей ящерицы (shocker lizard).
- Замените весь электрический урон и электрические эффекты огненным уроном и огненными эффектами.
- Хвост светится как факел.

СУХОХОД

Поговаривают, что сухоходы являются родственниками драйдеров, но на самом деле это результат проклятья умирающей дриады на тех, кто срубил её дерево. Их раздутые, синевато-белые паучьи тела увенчаны сверху скелетообразными гуманоидными телами. Сухоходы ждут в засаде и прыгают на добычу, высасывая из её тела все соки.

- Базовые характеристики как у драйдера.
- Увеличьте урон от укуса до 1d8.
- Уменьшите начальный и вторичный урон от яда до 1к4 Силы.
- Добавьте подобную заклинанию способность касание вампира (vampiric touch), пригодную для использования 1/день. ♦

ФЕЙСКИЙ УЖАС

Эти существа заслуживают своё название. Там, где они живут, феи добровольно не ходят. Мудрецы выдвигают теории, что этих существ создали демоны в качестве охотничьих животных. У них толстая, но гибкая чёрная шерсть и плоские фиолетовые глаза, не отражающие свет.



ЗАГОТОВКИ ОСОБЕННОСТЕЙ СУЩЕСТВ

Бросьте к20 и определите, как изменится внешность и умения существа. Перебросьте кубик, если результат не подходит. Описание всех новых умений приводится ниже. Обратите внимание, что некоторые новые умения изменяют СВ.

1к20	Результат
01	Погибель мага (СВ +1). <i>Шкура существа покрыта колышущимися фиолетовыми знаками.</i>
02	Сжатие. <i>Тело чудовища выглядит вытянутым и упругим.</i>
03	Мощный укус. <i>У этой особи огромные челюсти и выделяющиеся шейные мускулы.</i>
04	Ядовитая шкура (СВ +1). <i>Кожа этого существа выделяет маслянистое, пахнущее кислым вещество.</i>
05	Слепое зрение. <i>Глаза этого существа необычайно маленькие, а уши наоборот, большие, да к тому же они движутся независимо друг от друга.</i>
06	Гнойный укус (СВ +1). <i>Из пасти существа непрерывно стекает струйка гноя.</i>
07	Очаровывающий взгляд (СВ +1). <i>Глаза этого существа посажены шире, чем у других особей его вида.</i>
08	Острые рога. <i>Из головы существа торчат толстые рога, а тело его покрыто костяными выступами.</i>
09	Клейкий захват. <i>Руки и ноги существа широко расставлены и покрыты клейкими подушечками.</i>
10	Аура страха (СВ +1). <i>Всё тело этого существа покрыто чёрной аурой.</i>
11	Копание. <i>Передние конечности этого существа покрыты мускулами, а пальцы заканчиваются тупыми когтями.</i>
12	Ловкий летун. <i>У этого существа блестящие и лоснящиеся крылья.</i>
13	Паучье лазание. <i>Конечности этого существа покрыты крохотными клейкими волосками.</i>
14	Планарная аура (СВ +1). <i>Тело этого существа усыпано синими, фиолетовыми, чёрными и белыми пятнами.</i>
15	Медленное перемещение (СВ -1). <i>Это существо громоздко перемещается на своих толстых, раздутых конечностях.</i>
16	Мимикрия (СВ +1). <i>Шкура этого существа выглядит как причудливая смесь разных рисунков.</i>
17	Смена стихий. <i>У чудовища оранжево-красное, сине-белое, коричневое, зелёное или светло-голубое тело.</i>
18	Быстрое перемещение. <i>Это существо перемещается с огромной скоростью.</i>
19	Подстраивающаяся атака (СВ +1). <i>В момент атаки по шкуре существа пробегает металлическая рябь.</i>
20	Совершите два броска; игнорируйте результат «20», если он выпадет повторно.

Аура страха (Экс): Эта особь может свободным действием излучать ауру страха в радиусе 6 метров (20 футов). Существо, попавшее в ауру, должно преуспеть в спасброске по Воле или попасть под действие заклинания *страх (fear)* (уровень заклинателя равен КХП существа). Противник, совершивший успешный спасбросок, не попадает под действие ауры этого конкретного существа следующие 24 часа. КС спасброска основан на Харизме.

Быстрое перемещение (Экс): Базовые скорости всех видов перемещения существа удваиваются.

Гнойный укус (Экс): Укус существа может заразить ужасной болезнью. Цели, получившие урон от укуса этого существа, должны преуспеть в спасброске по Стойкости или заболеть красной болью (или другой болезнью, на выбор Мастера). КС спасброска основан на Телосложении.

Клейкий захват (Экс): У существа невероятно клейкие руки и ноги. Оно получает умение улучшенный захват (improved grab) при ударе или атаке когтями. Кроме того, существо получает скорость лазания, равную половине базовой наземной скорости.

Копание (Экс): Существо получает скорость копания, равную половине базовой наземной скорости.

Ловкий летун (Экс): Маневренность этого существа в полёте улучшается на две категории. Мантикора, например, обычно неуклюжая в воздухе, получит среднюю маневренность.

Медленное перемещение (Экс): Базовая наземная скорость существа уменьшается в 2 раза, и существо может совершать только одно действие в раунд.

Мимикрия (Экс): Существо может принимать внешний облик одного любого предмета примерно своего размера. У существа твёрдое и шероховатое тело, вне зависимости от предмета, под который оно маскируется. Тот, кто осматривает существо, может понять, что это существо, а не предмет, совершив успешную проверку Отслеживания против проверки Маскировки существа. Существо также получает расовый бонус +8 к проверкам Маскировки.

Мощный укус (Экс): Урон от укуса этого существа увеличивается на один шаг (1к6 становится 1к8, 1к8 становится 2к6 и т. д.). Кроме того, при атаке укусом существо добавляет полуторный модификатор Силы к броскам урона.

Острые рога (Экс): Существо получает атаку боданием. Считайте это природной вторичной атакой, если у существа есть другое природное оружие, или основной природной атакой в противном случае. Бодание причиняет урон, основанный на размере существа, что показано в нижеприведённой таблице:



Размер	Урон
Мелкий	1
Миниатюрный	1
Крошечный	1к2
Маленький	1к4
Средний	1к6
Большой	1к8
Огромный	2к6
Громадный	3к6
Колоссальный	4к6

Очаровывающий взгляд (Свх): Как очарование персоны (*charm person*), дальность 9 метров (30 футов), спасбросок по Воле отрицает. КС спасброска основан на Харизме.

Паучье лазание (Экс): Существо может лазать по отвесным поверхностям как под действием заклинания *паучье лазание* (*spider climb*).

Планарная аура (Свх): Существо связано с определённым внешним планом (на выбор Мастера). Оно получает подтип «экстрапланарное» и его естественные атаки считаются имеющими мировоззрение (доброе, злое, хаотичное или законное) при определении преодоления снижения урона. Кроме того, его природные атаки причиняют дополнительный урон 1к6 Внешним существам с диаметрально противоположным мировоззрением (добро против зла, хаос против закона).

Погибель мага (Свх): Когда на это существо нацеливается любое магическое заклинание, существует 10% шанс того, что заклинание отразится в заклинателя в виде *волшебного снаряда* (*magic missile*) с уровнем заклинателя, равным уровню исходного заклинания.

Подстраивающаяся атака (Свх): Если это существо встречает цель со снижением повреждений, то оно может подстроить свои естественные атаки, чтобы преодолеть это снижение повреждений. Изменение происходит в течение одного раунда за каждые 5 единиц снижения повреждений цели. Например, если такое существо встретит ледяного дьявола (СП 10/добро), оно сможет преодолеть его снижение повреждений через 2 раунда после первоначального контакта. Такое существо не может преодолеть снижение повреждений с прочерком (—) после косой черты.

Сжатие (Экс): Существо с этой особой атакой может сдавливать врага после успешной проверки захвата, причиняя дробящий урон. Сдавливание причиняет урон, равный урону от основной природной атаки существа (укус, когти и т. д.). Если у существа также есть умение улучшенный захват (*improved grab*), то оно причиняет урон от сдавливания вдобавок к урону от оружия, которым совершается захват.

Слепое зрение (Экс): Существо получает слепое зрение в пределах 18 метров (60 футов).

Смена стихий (Экс): Стихийный подтип существа изменяется на противоположный. Существо теряет все умения и слабости, связанные со старым подтипом и получает новые от нового подтипа. Для определения противоположного подтипа смотрите таблицу:

Подтип	Противоположный
Вода	Огонь
Воздух	Земля
Земля	Воздух
Огонь	Вода или Холод
Холод	Огонь

Ядовитая шкура (Экс): Кожа существа выделяет мощный контактный яд. Любое существо, коснувшееся его или ударившее природной атакой, должно преуспеть в спасброске по Стойкости или отравиться. Первичный и вторичный урон от яда составляет 1к4 единиц Телосложения. КС спасброска основан на Телосложении. ♦

ПӨЗАБЫТЫЕ ЗВЕРИ

Многие ученики, познавшие таинства магии, презируют фамильяров, считая их бесполезным, и даже вредным бременем, созданным специально им на вред. Однако некоторым нравится то, что они могут наделять простое лесное или полевое животное разумом и даже магическими способностями. Используя свою смекалку и тайные знания, они глубоко погружаются в тайны фамильяров, и иногда совершают удивительные открытия. Даруя необычные способности, используя мистические силы, и создавая своим верным питомцам особое снаряжение, эти маги превращают своих фамильяров в очень полезных спутников. Иногда, тратя множество времени и усилий, им удаётся дать питомцу самый удивительный дар — способность пережить своего хозяина. Все описанные ниже существа начинали обычными фамильярами, но по какой-то прихоти судьбы или тщательно наложенной магии они смогли пережить смерть хозяев. Каждое такое существо содержит в себе готовое приключение и уйму историй, которые искатели приключений могут узнать, если поймут, что эта особь разительно отличается от своих собратьев.

Эшпаус — это практически белый кот с серыми полосками на лапах (хп 16, Инт 10), чья хозяйка, чародейка по имени Фадала, умерла в родовых муках девять лет назад. Родившаяся девочка выжила и её назвали Дарлис, а Эшпаус получил от госпожи своё последнее задание. Имущество матери было разграблено жадными родственниками, и Дарлис выросла в приюте безо всякой семьи. Как только Дарлис научилась постоять за себя, она покинула приют и жестоких зрителей, обращавшихся с детьми как с рабами.

Несмотря на все ужасы жизни в приюте и на улице, Дарлис осталась человеческой, хотя ей иногда и приходилось воровать. Эшпаус отчаянно ищет способ, как вытащить свою хозяйку из нищеты. Его интеллект, умение разговаривать с другими кошками и обилие хитов сделали его общепризнанным королём городских кошек. Один раз он даже организовал «рой» кошек, чтобы Дарлис могла оторваться от погони.

Эшпаус не знает, как долго он сможет защищать Дарлис, но при случае готов отдать за неё свою жизнь. Умея общаться лишь с другими котами, Эшпаус всеми силами постарается связаться с хозяйкой при любом случае, будь то встреченный друид, другой кот-фамильяр, или что-то ещё более необычное. Он знает, что родственники лишили Дарлис наследства и подозревает, что когда-нибудь у неё откроются способности к магии, и это даёт ему два способа связаться со странствующими искателями приключений.

Кродин — это ворон (хп 26, Инт 13), потерявший свою хозяйку, выдающуюся волшебницу и смутьянку по имени Валерин, когда её казнили за измену. Её попытки поднять гражданскую войну оказались последним доводом, даже для тех, кто преклонялся перед её мастерством в магии. Однако палачи не знали, что Валерин подготовилась к этому. Не знали они и того почему она смеётся, пылая на костре. Владыки энтропии, следящие за хаосом во вселенной, помогли ей и перенесли сознание и способности вглубь Кродина. Сам Кродин знает, что если он сможет посеять вокруг достаточно хаоса, его госпожа сможет вернуть себе тело.

Как и любой другой фамильяр, Кродин умеет разговаривать. Ему известен Всеобщий язык, но у него есть и талант звукоподражания, что позволяет ему имитировать любой услышанный голос. Он предпочитает действовать как обычная птица, скрывая свой ум и способности к общению, повторяя вслух несколько смешных слов на потеху публике. Кродин даже разрешит новому «владельцу» запереть себя в клетку, хотя в нужный момент его не удержат никакие замки.

Живя в доме в качестве питомца, Кродин коротает время, изучая ситуацию и выискивая тайны и слабые места. Найдя жертву, обладающую завистливым и жадным сердцем, он начинает готовить трагедию.



Работая по ночам, когда все спят, Кродин готовит подложные улики. Когда Кродин сочтёт, что жертва «созрела», он имитирует голос другого обитателя дома, изображая из себя обычное животное, повторяющее услышанное. «Неверная» жена, сын, «планирующий» убить отца, братья, «желающие захватить» семейный бизнес: Кродину удалось спровоцировать четыре убийства, и с каждым разом его хозяйка всё ближе к возвращению.

Эссуфус — это змея (хп 44, Инт 12), покинувшая хозяина, некроманта по имени Миргаллин, когда тот, желая стать личем, обрёк своего фамильяра на смерть или потерю рассудка. Магия, объединявшая их, каким-то образом вмешалась в ритуал, заключив Миргаллина на половине пути между состояниями смертного и нежити. Эссуфус, поняв, что её предали, спаслась бегством, но теперь она вынуждена скрываться от слуг бывшего хозяина, желающих убить её и вывести господина из беспомощного состояния.

Пока Миргаллин лишён части сил, Эссуфус обладает частичкой сил бывшего хозяина, что позволяет ей два раза в день накладывать *управление нежитью (command undead)*. Говорить она не может, но нежить выполняет все её приказы, а использует она неразумную нежить, так как той не позволено спасбросок. Эссуфус, злая и расчётливая как её бывший хозяин, чувствует такую же потребность доминировать и управлять другими. Однако она охотно будет изображать обычного зверя, особенно если найдёт отряд «героев», способных устранить для неё Миргаллина. Какую силу она обретёт после смерти бывшего хозяина, зависит от Мастера.

Лоредрип — это жаба (хп 13, Инт 11), потерявшая хозяина, волшебника Гренджера, знаменитого учёного и антиквара, когда варвары сожгли его библиотеку. Гренджер умер, сгорая вместе со своими любимыми книгами, но его желание сохранить знание нашло выход в Лоредрипе. Всё, что хранилось в библиотеке, тысячи книг, каким-то образом объединились с Лоредрипом, сделав его живым воплощением труда всей жизни хозяина. Сам Лоредрип не обладает доступом к этой информации, но тот, кто касается слизи, выделяющейся из ярких оранжевых и зелёных полос на спине Лоредрипа, испытывает непродолжительные, но сильные галлюцинации. Эти галлюцинации всегда пересказывают частичку информации, хранившейся когда-то в библиотеке. Тем, кто бьётся над решением какой-нибудь задачи, часто приходят особые мысли и полезные факты. Лоредрип, исполняющий предсмертную волю хозяина, сам хочет хранить и передавать знания, и иногда он намеренно «заражает» людей знанием, обмывая дверные ручки, кружки и другие предметы, надеясь, что кто-нибудь, коснувшись их, получит видение.

Висперглум — это летучая мышь (хп 9, Инт 8), потерявшая своего хозяина, странствующего волшебника по имени Триланис, когда он и весь его отряд погибли в засаде дроу. Перед своим последним приключением Триланис создал специально для Висперглума магический предмет — ошейник, позволяющий один раз в день накладывать *дневной свет (daylight)*. Захваченный Висперглум видел, как хозяин и его друзья умирают один за другим, и, находясь под гнётом чувства вины, бежал и скрылся среди тысяч обычных летучих мышей в том же самом подземном комплексе.

Висперглум ежедневно патрулирует пещеры, разыскивая обитателей поверхности, которые могут извлечь выгоду из неожиданной вспышки света при стычке с дроу, особенно, если последние вновь готовят засаду. На текущий момент с его помощью было уничтожено три отряда дроу, и теперь как дроу, так и искатели приключений распространяют слухи о странном «привидении», охотящемся в пещере. С тела каждого убитого дроу Висперглум берёт небольшой трофей, такой как значок с именем или названием дома, и хранит он их в расщелине, которую сам считает святыней, посвящённой мёртвому хозяину. Так как Висперглум не может разговаривать, он не заинтересован в переговорах с теми, кому он помогает, но друид или другой персонаж, узнавший историю Висперглума, может помочь ему справиться с горем. ♦

НОВЫЕ И НЕОБЫЧНЫЕ ИСТОЧНИКИ СВЕТА

Обитатели поверхности используют разные вещи для того чтобы видеть в темноте: от свечей и факелов до заклинаний и волшебных предметов. Часто на игре об источнике света вовсе не задумываются, описывая его лишь на листах персонажей или упоминая при описывании НИП. Свечи и факелы не интересны сами по себе, это всего лишь инструменты.

Однако источники света могут быть даже очень необычными. Ниже представлено 22 новых испускающих свет предмета. Сделайте их доступными игрокам наряду с прочим снаряжением, или предоставьте их через НИП, снабдив интересным рассказом.

ДИСТИЛЛИРОВАННАЯ ПОЗИТИВНАЯ ЭНЕРГИЯ

Это вещество, хранящееся в покрытом рунами сосуде или шаре, является концентрированной сущностью самого Плана Положительной Энергии. Защитные заклинания удерживают эссенцию в шаре, отчего та невероятно ярко светится белым светом, освещая всё в радиусе 12 метров (40 футов) и тускло освещая ещё 12 метров (40 футов). Если сосуд разбить, то вырвавшаяся энергия будет лечить живых и вредить нежити в пределах 12 метров (40 футов) на 3к8 единиц за каждые 4 метра (10 футов) от края вспышки, вплоть до максимума 10к8 в центре — спасбросок по Воле уменьшает урон вдвое, КС 14 с бонусом +1 за каждые 4 метра (10 футов) от центра вспышки.

ЖИДКИЙ СВЕТ

Это устройство придумали алхимики. Представляет оно из себя лабораторный стакан с приваренной крышкой, в которой торчит рукоятка. При повороте рукоятки в стакане проворачивается стержень с зубцами, ломающий тонкую внутреннюю перегородку, после чего смешиваются две разные жидкости. Первые модели испускали ярко-синий свет, но потом были изобретены варианты с красным, зелёным, жёлтым, оранжевым и фиолетовым свечением. Свет от такого источника по яркости равен свету факела и продолжается 4 часа.

ИЗЛЕНБЕРРИЙСКОЕ ВИНО

Эльфы Сторожевого Леса изготавливают ароматное и очень крепкое вино из особых ягод. Сами по себе эти ягоды очень ядовиты, но процесс виноделия разрушает токсины. Это вино очень необычно взаимодействует с обменом веществ гуманоидов; через 30 минут после поглощения 100 грамм этого вина кожа начинает светиться фиолетовым светом. Этот свет безвреден, просто так тело выводит химические элементы ягод. Свет по яркости равен яркости свечи, и держится два часа. Выпив вино повторно, можно продлить эффект, но пьющий рискует отравиться. Эльфам очень нравится подавать такое вино гостям, не знакомым с этим побочным эффектом.

КАМДЕЛЯБР

Часто света от одной свечи или лампы недостаточно для работы в темноте. Ангдон Трум, мастер огранки камней и шлифовки линз, работающий по ночам, создал для себя это устройство. Огранка этой 30-сантиметровой трубки усиливает и рассеивает свет от свечи. Одна-единственная свечка в камделебре осветит большую комнату с яркостью настоящего канделябра.

ЛОЖНЫЙ ФОНАРЬ

Эти магические фонари всегда привязаны к определённому месту, будь то комната, здание или этаж подземелья. С виду это обычный фонарь, хотя ему не нужно топливо и он никогда не гаснет. От обычных магических источников света его отличает то, что свет его иллюзорен, и предметы, которые видно в его свете, это иллюзии настоящих вещей. Чтобы лампа была эффективной, эти иллюзии подражают настоящим предметам, расположенным в освещённой области. Просто ложный свет скрывает что-то существующее на самом деле, или может проявить зашифрованную загадку, предмет, или другую интересную деталь, которой на самом деле нет. Учитывая всё это, владение таким фонарём одновременно и опасно и полезно.

ПЕРЦАЮЩАЯ ПАУТИНА

Некоторые лесные гуманоиды для освещения жилищ ловят светящихся жуков. Взрослые дают детям вилкообразную ветку, опутанную паутиной, чтобы те бегали и ловили светящихся насекомых.

Паутина ловит жуков, не причиняя им вреда, поэтому те продолжают испускать мягкий мерцающий свет. Такие ветки с паутиной можно найти в лесных лагерях. Светятся они примерно в два раза тусклее факела.

МОЛНИЕВАЯ МЕЛЬНИЦА

Один гном-изобретатель придумал использовать колесо, движущееся от падающей на него воды, для подачи электричества на два прута, торчащие из потолка. Между этими прутами пляшут электрические дуги и вспышки, предоставляя шумный и очень опасный источник света.

ОГНЕННЫЙ МЕФИТ В КЛЕТКЕ

Войска, желающие ночью впечатлить врагов, снаряжают солдат и осадную технику факелами, чтобы казалось, что к городу приближается река пламени. Злобные существа с нижних планов пошли ещё дальше, и они увешивают осадные машины огненными мефитами, засунутыми в клетки. Большие солдаты несут клетки на длинных палках. Пойманный мефит пылает от гнева, и светит как небольшой костёр.

ПРИЗРАЧНЫЕ КЛЕТКИ

Эти хитроумные приспособления выглядят как разукрашенные клетки для птиц или зверей, но в них заключают бестелесных духов и привидений, чтобы они оставались на главном материальном плане. Присутствие нескольких таких существ вызывает жуткое свечение, в два раза менее яркое, чем свет от факела, но если клетку сломать, то освободившиеся призраки наверняка начнут мстить.

ПУЗЫРИ БОЛОТНОГО СВЕТА

В поселениях у болот часто на деревья подвешивают эти животные пузыри, светящиеся тусклым красным светом. Жители находят отверстия, из которых выходит призрачно светящийся болотный газ, и заполняют этим газом вымытые и растянутые желудки животных до того как он начнёт светиться. Этот газ очень ядовит, и многие сборщики умирают на работе. Тонкая стенка желудка позволяет взаимодействовать тёплому влажному воздуху и ядовитому газу, от чего и происходит свечение. Пузырь в течение 6 часов испускает тусклый красный свет, по яркости вдвое уступающий свету факела.

СВЕТ ГРЁЗ КАДУНА ЭЛЬДА

Легендарная личность Кадун Эльд, также известный под именем Грезящий Маг, посвятил свою жизнь исследованию грёз и кошмаров. Поговаривают, что он физически входил в чужие сны и возвращался с предметами и сокровищами, которые не могут существовать в настоящем мире. Одним из таких его открытий был свет грёз: это кристаллы, попавшие под свет снов и продолжающие светиться странным призрачным сиянием. Это очень хрупкие кристаллы, и они теряют магию, если на них упадёт хотя бы луч настоящего дневного света, но их всё ещё иногда находят в коллекциях древних магов, глубоких подземельях и заброшенных склепах. Они испускают мрачный серый свет с яркостью канделябра с тремя свечами.

СВЕТЛЯЧКОВЫЙ ФАКЕЛ

Удержать огромного светлячка на месте очень сложно, к тому же мерцающий свет очень раздражает, но было сделано открытие: если извлечь из живого светлячка его светящуюся органическую жидкость, она будет светиться и дальше. Светлячковый факел это обычная палка, которую обмакивают в кожаный мешочек с вытяжкой из светлячка. Поверхность, обмакнув в неё, светится как факел в течение одного часа.

СВЕТАЩИЙСЯ МОХ

Светящийся мох растёт в подземных пещерах. Его клетки содержат магий, и он переливается самыми разными оттенками цветов, хотя испускает только рассеянный белый свет. Подземные обитатели специально выращивают этот мох для освещения или изготовления предметов искусства. После отрывания мох светится четыре часа, а потом затухает. Пригоршня мха испускает свет как от свечи.

СОЛНЦЕЗОР

Маги используют хрустальные шары и зеркала для наблюдения за существами, предметами и местами на расстоянии. Один предприимчивый чародей взял этот принцип за основу и изобрёл солнцезор — следящее устройство, нацеленное на солнце из одного определённого места. Солнцезор предоставляет свет с яркостью настоящего солнца, что очень полезно для подземных растений.

СОЛНЦЕКАМНИ

Иногда путешественники в бесплодных землях и пустынях, высушенных солнцем, находят камни, светящиеся по ночам. Находясь на солнце, эти круглые известняковые камни с прожилками кварца впитывают солнечную энергию и ночью испускают яркий свет. После заката эти камни начинают понемногу светиться, ночью их яркость достигает предела, а к утру они вновь затухают. В момент наибольшей яркости их свет равен свету от двух факелов.

СТРЕЛЫ МЕДНОЙ СЛАВЫ

В своё время архимаг Аксидрасс создал несколько сотен волшебных стрел для арбалетов своих спутников в сражении с ночными тварями. Эти тонкие медные палочки, увенчанные стальным наконечником, светятся тёплым медным свечением. Ныне искатели приключений используют их в качестве источников света, так как до того как такой *стрелой +1* выстрелят, свет её равен свету от факела.



ТРУБКИ СО СВЕТОЧЕРВЯМИ

В этих 30-сантиметровых стеклянных трубках, используемых подземными обитателями, находятся светящиеся личинки и листья, которыми они питаются. Обычно их подвешивают стационарно, но путешественники несут их перед собой на шесте, чтобы освещать путь перед собой. Личинки ярко светятся во время еды и после тряски, поэтому если стало темно, нужно лишь потрясти трубку. Личинки живут в трубке всю свою жизнь, а это один месяц, и трубка испускает тусклый зеленоватый свет, равный по яркости половине света факела. Есть трубки со светорыбами, но они испускают чисто белый свет.

ФАЗОВЫЙ ДИСК

Ночь неразрывно связана с луной. У некоторых верховных жрецов божеств луны есть серебряные диски, которые вращаясь между собой, изображают разные фазы луны. Если последователь божества луны повернёт диск, чтобы изобразить определённую фазу луны, он создаст бледный светящийся шар, равный по яркости соответствующей фазе луны. Так тёмной ночью новолуния можно создать свет от полной луны.

ФАНТАСМАГОРИЧЕСКИЕ ГОБЕЛЕНЫ

Сэр Вальринн Кандийский, прекрасный художник и волшебник, создал за свою жизнь более шестидесяти гобеленов, изображающих по команде движущиеся сцены и диорамы. Показывая одни и те же картинки по кругу, эти отличные гобелены являются и отличным развлечением и к тому же освещают вокруг себя местность.

ФФСФФРЕСЦИРУЮЩИЙ МЕЛ

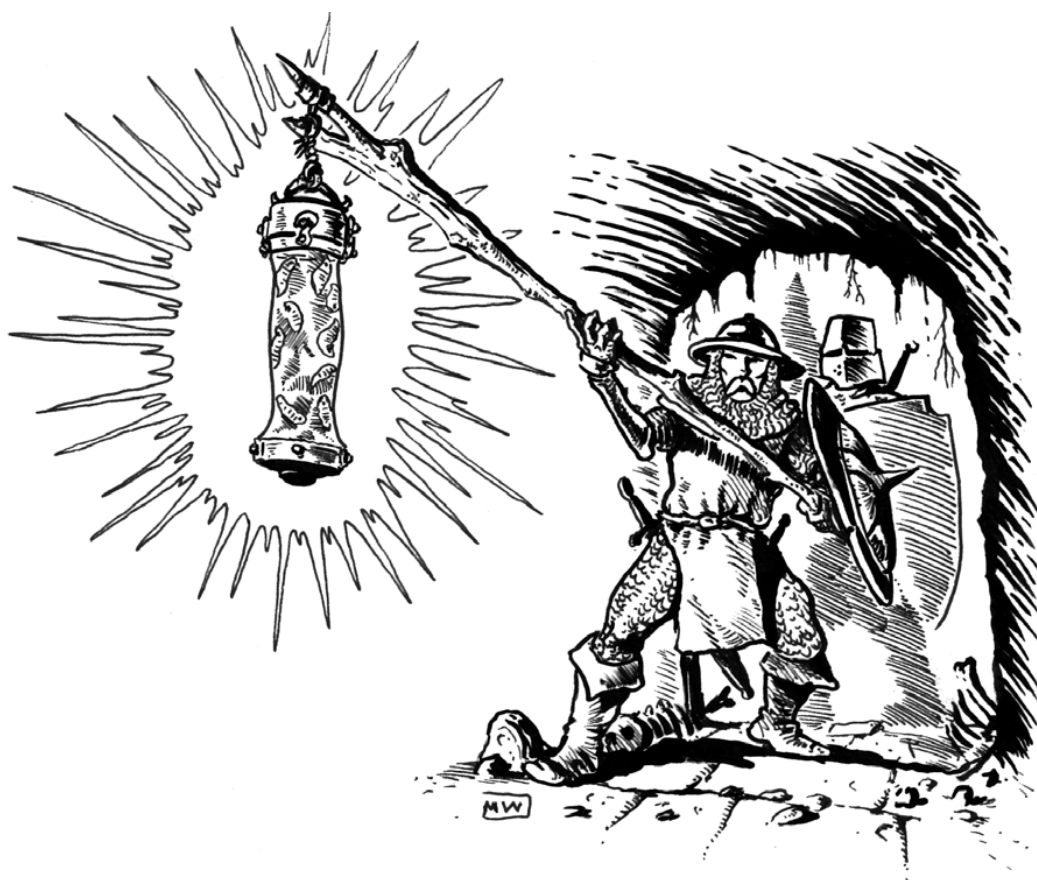
Этот мел был создан алхимиками дфарфов, желающими помочь плохо видящим человеческим шахтёрам, с которыми приходится сотрудничать в глубоких шахтах. Эти брусочки мела ярко светятся, если ими потереть о камень. Ими отмечают места для раскопок, опасные места и выходы. Искатели приключений используют этот мел для тех же самых целей. Мерцающие рисунки, сделанные мелом, не освещают ничего вокруг, но зато сами видны целых 24 часа.

ЭКСБУРИЙСКИЙ КАМЕНЬ

Двадцать пять лет тому назад у деревушки Эксбури упал метеорит. Посчитав это знамением богов, место падения стали считать священной землёй. Через некоторое время жрецы, находившиеся там, сделали невероятное открытие. Если ударить сталью по куску метеорита, то последний начинает светиться синим светом, равным по яркости свету факела. Это холодное свечение длится 1 час, но если по нему повторно ударить, он продолжает светить. Жрецы Эксбури дарят благочестивым прихожанам кусочки метеорита в качестве источников света и символов статуса.

ЯРКОФИТИЛЬНАЯ СВЕЧА

Эти заострённые снежно-белые свечи в высоких подсвечниках освещают самые святы места. Духовенство использует яркофитильные свечи на особых церемониях и в ритуалах изгнания зла. Их фитиль состоит из серебряных и золотых нитей, а также волос ангелов, и каждая свеча в течение недели испускает свет, равный яркому дневному свету. Святой свет этих свечей отпугивает существ, на которых негативно сказывается яркий свет.



ЧУЕМ ЧУЮ

У исследователей подземных туннелей, подземелий замков и древних склепов есть одно общее ощущение: сильные и странные запахи этих мест. Описывая запахи, вы добавите игрокам новые ощущения, создадите чувство ужаса и страха, и предоставите важные подсказки о недавних событиях и предстоящих сценах.

ПЕЩА

Места пахнут. Подземелья и пещеры без хорошей вентиляции очень даже пахнут. Подумайте над каждой комнатой в своём замке или подземелье. Это запах свежераскопанной земли или известковый запах мокрого камня? Может быть мебель сделана из гниющего дуба? На полу есть плесень и дохлые насекомые? Если в центре комнаты стоит фонтан с кровью или течёт река лавы, то как они пахнут? Если склеп был заперт несколько столетий, то чем пахнет внутри?

Воздух в склепе с гниющими останками за несколько тысяч лет может стать таким едким, что будет вызывать резь в горле и глазах. Подземелье замка, находящегося в море, может пахнуть мёртвыми грязными пленниками, морской солью и гнилой рыбой. В гнезде муравьёв может стоять запах, похожий на формальдегид. Искатели путешествий, забредшие в пещеру посреди пустыни, могут выпустить смертельно опасный серный газ. Металлический привкус и запах может попасться персонажам на большом расстоянии от кузницы великанов. А когда приключения окончены, знакомый, хотя и не такой уж приятный запах сыростной мастерской, встретит их в родном городе.

СУЩЕСТВА

Существа пахнут. Даже самые богатые гуманоиды большинства цивилизованных сообществ мало заботятся о своём запахе, хотя кое-кто и маскирует его парфюмерией. Существа, же, живущие в подземных пещерах и подземельях, наверняка испускают слезоточивую вонь.

При этом следует быть осторожным, и не выдавать персонажам подобие умения некоторых животных *острый нюх*. Просто используйте запахи для предупреждения о существах и для создания тревожного состояния. Ветер может принести запах казармы багбиров, находящейся за дверью, или едкий запах огромных растений, растущих внизу в пещере. Если персонажи будут прятаться от патруля, они могут почуять запах пота, даже если самих патрульных не будет видно.

Запахи существ могут добавить сценам драматичности. Что будет ощущать парализованный герой, когда до него донесётся смрадное дыхание варгульи? Многолетние залежи помёта будут раздирать глаза и выворачивать желудки искателей приключений, пока они сражаются с громадными летучими мышами? Почувствуют ли они чарующий аромат суккуб, когда она будет вытягивать из них энергию? А запах изо рта умирающего старика, дающего задание? Отряд и все окружающие люди почувствуют запах трупа члена отряда, которого несут воскрешать?

МАГИЯ

Некоторые виды магии пахнут. При активации заклинаний маги иногда сжигают или бросают в воздух разные материальные компоненты. Запах у некоторых заклинаний является основным эффектом (как в случае *вонючего облака* (*stinking cloud*)), а у других может быть побочным эффектом. Разве воздух не заполняется дымом и запахом горелой плоти когда *огненный шар* (*fireball*) убивает существ и поджигает горючие материалы? Наполняет ли *разряд молнии* (*lightning bolt*) воздух озоном? Будет ли призванный демонический тигр пахнуть испарениями Бездны? Будет ли вокруг мерцающего портала, ведущего в дикий план девственной природы, витать запах хвойного леса? У тщательно продуманных иллюзий есть запах? И вообще, наполняют ли заклинания воздух запахом их материальных компонентов?

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Иногда искатели приключений пахнут. Если путешествие включает в себя несколько дней путешествия по пустоши или когда спать приходится в пещере, не имея возможности искупаться и даже просто снять доспех, то от искателей приключений может исходить такой же запах, что и от встреченных ими чудовищ. Подумайте о местности, в которой они путешествуют, о всём, что они несут, их скакунах и других животных, а также о проклятиях и болезнях. Спросите игроков, что они делают и как они пахнут. Добавьте на их листы персонажей строчку «пахнет как:».

Варвар снимает обувь и чешет пятки когда отряд устраивает привал? Пахнет ли он после того как впал в ярость? От большого персонажа пахнет загноившимися ранами и какое у него дыхание? Несёт ли ваш заклинатель коровий навоз, гуано летучих мышей и гнилое мясо в качестве материальных компонентов для своих заклинаний? Не заплесневела ли одежда искателей приключений после того как они несколько дней ходили по болотам, не видя солнечного света? Может быть, воин смазывает кольчугу животным жиром, чтобы она не ржавела? У дварфа может быть кишечное расстройство от человеческой еды. Бард не перебарщивает ли с одёколоном? Как пахнет герой, которого только что воскресили?

ВЕЩИ

Многие вещи пахнут. Описывая характерные запахи обычных предметов, встреченных персонажами, вы помогаете игрокам вжиться в игру. Чувствуют ли они едкий удушающий запах большой кузницы или аромат восточных специй, использованных для приготовления обеда ракшаса? Даже искры, вылетающие из-под кирок шахтёров, могут пахнуть. Пахнет ли в храме масляными лампами и свечами из сала? Можно ли по запаху найти пивоварню гномов? Может быть, кобольды у дороги поджаривают ящерицу до румяной корочки? А как пахнет зелье исцеления и свежие чернила на свитке?

ЗАПАХ КАК СЮЖЕТНЫЙ

ЭЛЕМЕНТ

Запах можно крепко привязать к сюжету вашей кампании. Быть может, некоего злодея повсюду сопровождает один и тот же запах. Какой-нибудь запах может вызвать у одного из героев определённые воспоминания или может послать весь отряд в сцену, обыгрывающую события прошлого. Искателей приключений могут нанять, чтобы избавить город от нависшего над ним зловония. Запах свежеевыпеченного хлеба можно использовать для заманивания героев в таверну, где их поджидают. Каким станет мир для героя, который использует заклинание или зелье, чтобы получить острый нюх и выследить врага? Временная слепота или полная тьма заставят ваш отряд в большей степени полагаться на обоняние? Попробуйте использовать запахи в качестве улик, ведущих персонажей из сцены в сцену.

СОЗДАВАЙТЕ ЗАПАХИ

Иногда запахи трудно описать. Слова, которые мы используем для описания запахов, очень неточны, и бывает трудно сравнить один запах с другим. Вы предупредите игроков о засевшем впереди упыре, сказав, что запахло гнилой плотью? А что если они наткнутся на труп животного, пролежавшего несколько дней на солнце? Как пахнет азер? Как огонь? Или персонажи почувствуют порыв тёплого воздуха с запахом серы? Список слов на следующей странице поможет вам в выборе описаний.

Многие Мастера выдают отряду наглядные пособия, изображающие найденные вещи. Можно имитировать и звуки, услышанные отрядом. Почему бы не использовать ещё одно чувство, воспроизведя встреченные запахи? Используйте ароматизированные свечи или освежители воздуха, чтобы воссоздать обстановку в храме. Найдите химический набор и сожгите немного настоящей серы. Приклейте к столу снизу старую рыбу. Будьте изобретательными, но убедитесь предварительно, что комната легко проветривается, чтобы от ненужных запахов можно было быстро избавляться. ♦

ОПИСАНИЕ ЗАПАХОВ

Вот список слов, призванных помочь вам описывать запахи в приключениях.

Аммиачный
Ароматный
Благоухающий
Бодрящий
Веселящий
Вонючий
Вялый
Гадливый
Гнойный
Горелый
Горький
Густой
Древесный
Дурной
Душащий
Душистый
Душный
Едкий
Забродивший
Закопчённый
Застоявшийся
Затхлый
Земляной
Злобный
Зловещий
Зловонный
Известковый
Изысканный
Ионизированный
Испорченный
Кислый
Кишечный
Клейкий
Колоритный
Лимонный
Мертвенный
Металлический
Милый
Мимолётный
Мускусный
Мусорный
Мясной
Мятный
Насыщенный
Невыносимый
Нежный
Нездоровый
Непреодолимый
Неуловимый
Обугленный
Озоновый

Острый
Отвратительный
Отталкивающий
Ошеломляющий
Ошпаренный
Пагубный
Падальный
Пепельный
Пикантный
Плесневелый
Плотный
Поверхностный
Поджаренный
Прохладный
Пряный
Пугающий
Пыльный
Пьянящий
Радующий
Раздражающий
Разлагающийся
Разложившийся
Раскалённый
Растительный
Резкий
Ржавый
Рыбный
Свежий
Серный
Сильный
Сладкий
Слащавый
Смрадный
Солёный
Спёртый
Спиртовой
Станный
Струящийся
Сырный
Сырой
Телесный
Тёплый
Тонкий
Тошнотворный
Тяжёлый
Ужасающий
Характерный
Хвойный
Цветочный
Чадный
Экзотический

ЯДОВИТЫЕ ВЕЩЕСТВА

Ну что, искатели приключений считают, что видели всё самое отвратительное, да? Наши мерзкие яды и вытяжки, собранные в самых опасных местах из самых опасных чудовищ наверняка расширят их глаза и вывернут желудки наизнанку.

ЛУБ ЛОЗЫ-УБИЙЦЫ

Соскоблив внутреннюю поверхность коры хорошо проваренной лозы-убийцы, можно получить опасный контактный яд, представляющий из себя зеленоватую пасту, которая при контакте вызывает спазм дыхательного горла (КС Стойкости 15, утопление 4к4 раунда). С ядом нужно обращаться очень осторожно, и чаще всего его намазывают на колющее оружие с длинным древком.

ЧЁРНЫЙ ЭКСТРАКТ АБОЛЕТА

Когда аболет стареет и подвергается гормональным изменениям, орган, который выделяет слизь, покрывающую его, может ослабнуть. От этого в вышеупомянутую слизь могут попадать кровь, слюна и гной. Заболевшие этим аболеты отрачивают на одном из своих брюшных отверстий утолщённую мембрану и собирают в неё ядовитую вытяжку из всех своих жидкостей. Это и есть мощный контактный яд, вызывающий временный паралич (спасбросок Стойкости с КС 27, продолжительность 10 раундов).

Кроме того, парализованная жертва получает временные ограниченные эмпатические и телепатические способности. Во время паралича жертва чувствует эмоции и мысли, касающиеся их. В результате она слышит, как приближающиеся враги хотят её съесть; она чувствует, как твари предвкушают её плоть; она получает воспоминания о том, как тысяча зубов вырывает мякоть из ноги.

Обычно отравители и палачи собирают экстракт, ковыряясь заострённой ложкой с длинной ручкой в воспалённом нагноении мёртвого престарелого аболета. Самые отчаянные собирают яд с живых аболетов, одним резким ударом пробивая мембрану и собирая яд.

ВАСИЛИСКОВОЕ ЖЕЛЕ

Если жидкие испражнения василиска несколько дней хранить в тёплом и сыром месте, то они превратятся в застывшее тягучее желе, пригодное для сбора и хранения. Поместив это желе в рот и смешав его со слюной, можно дальнобойной касательной атакой совершить плевок в глаз другого существа (спасбросок Реакции с КС 14 чтобы избежать, паралич 1к4 раунда). Желе очень противно на вкус, и его использование требует сильной воли и решимости (спасбросок Воли с КС 12).

ЧЕРНИЛА ДЬЯВОЛА

Эти дистиллированные чернила редкой и очень ядовитой жалящей каракатицы при высыхании создают влияющий на сознание контактный яд (КС 16, потеря сознания, урон 2к6 Мдр). Его используют для написания писем, предсмертных записок, рисунков и свитков. В отличие от других контактных ядов, этот в жидкой форме не опасен, и с ним можно безопасно работать. Опасным он становится после высыхания, примерно через 10 минут контакта с воздухом.

ТРЕБУХА ЖУТКОГО КАБАНА

Это любимое блюдо холмовых великанов, но ни одно другое существо не может выдержать такой трапезы, особенно из-за того, что великаны не имеют представлений о гигиене и нормальной готовке пищи. Хуже всего то, что эти внутренности они сжирают сырыми, так как считают, что так они получают сексуальную потенцию. Часто этот деликатес просто кишит ленточными червями, которые не опасны великанам, но легко могут убить существ меньшего размера. Гуманоид, вступивший в контакт с внутренностями жуткого кабана, должен преуспеть в спасброске Стойкости с КС 13, или заразиться червями и получать 1к2 единицы урона Телосложения каждый день до активации лечения болезней (cure disease).

ЗАБРОДИВШИЙ КАЛ АТАЧА

Эти великаны придумали как использовать свои собственные испражнения. Скатав шарик размером с грейпфрут, они подсушивают его на солнце, пока не получится прочная корка, а затем через соломинку наливают внутрь прокишшее пиво. Шар запечатывается и несколько месяцев хранится в тёмном месте. Готовый шар можно метать как гранату, испускающую скользкую слизь, который воняет так противно, что цель и все существа в пределах 3 метров (10 футов) от неё начинают испытывать тошноту (КС Стойкости 18) в течение 1к4 раундов. Если дистанционная атака попадает точно в цель, то слизь обволакивает её, и зловоние будет преследовать жертву, пока она не сожжёт одежду и не искупается в уксусе.

ЖУТКОЦВЕТ

Мандрагора, собранная в полнолуние с помощью окровавленного серпа, изменяет свои свойства и становится очень опасной. Корневище приобретает чернильно-фиолетовый оттенок, а листья окрашиваются в кроваво-красный цвет. Если такую мандрагору выварить, то получится сироп, светящийся оттенками жёлтого. Намазанный на клинок жуткоцвет проникает в раны, от чего вены начинают светиться тем же болезненно-жёлтым цветом. Жертва чувствует на языке горький вкус и ломоту в костях. Смерть от жуткоцвета приходит с агонией и телом, бьющимся в неконтролируемых спазмах (спасбросок Стойкости с КС 15; увеличивается на +1 за каждый час без противоядия; провал означает, что жертва испытывает тошноту. Три последовательных провала спасброска, совершаемого каждый час, приводят к смерти). Маслянистое сияние ещё долго исходит от костей, даже если плоть сгнила. Только сжигание костей или перемалывание их в пыль позволяет избавиться от этого жуткого свечения.

Какими были бы наши любимые ролевые игры, если бы мы добавили в них современные пробники запахов, подобные тем, что находятся в журналах? Хмм-м...

** Мастер передаёт игрокам пробники **

Мастер: «Вы подходите к влажной пещере, и вас встречает неприятный запах. Пожалуйста, понюхайте лист номер 3»

** Игроки трут пробники **

** Игроки нюхают **

Игрок 1: «Фу-у-у! Воняет как жопы тролля».

Мастер: «Ты прав! Кидайте инициативу».

ПАСТА ИЗ УПЫРЬИХ ЛИЧИНОК

Это пастообразное вещество, состоящее по большей части из земляных личинок, которые проникли под кожу упырей и другой нежити с кожными покровами. Если эту пасту проглотить (спасбросок не допускается), то жертва станет уязвимой перед болезнями на 3к12 дней. В это время все спасброски от болезней совершаются со штрафом -10, и у вторичных эффектов всех подхваченных болезней единица измерения времени наступления уменьшается на одну категорию (недели становятся днями, дни становятся часами, а часы — минутами), а вред удваивается (урон Тел 1к6 становится уроном Тел 2к6). Кроме того, появляется 25% шанс провала активации *лечения болезней* (cure disease). Заклинатель, у которого не получилось наложить *лечение болезней* (cure disease), не сможет преуспеть и в последующих попытках.

При производстве этой пасты живых личинок давят в ступке до получения однородной массы. Добавьте 2 ложки траурной соли, 1 ложку кровавых струьев с чумного больного, щепотку толчёного рога единорога, 50 грамм мочи ребёнка с повышенной температурой и рубин, стоящий 2 500 золотых. Вонь от полученной пасты трудно чем-то скрыть. Гильдия Отравителей советует добавлять пасту только в самые пряные восточные блюда — жаркое из 1000-летнего яка или другие блюда с орабийским перцем.

ТОЛЧЁНЫЙ ФНИКСОВЫЙ КОРАЛЛ

Ныряльщики за жемчугом давно используют онисковый коралл в качестве ядовитого оружия для защиты от грабителей. Осторожно собранные ядовитые кораллы сушат несколько дней, а потом стирают в порошок и помещают в яичную скорлупу, получая оружие с радиусом действия 3 метра (10 футов). Трогать порошок можно, но после вдыхания он оседает в лёгких и вызывает гниение (КС Стойкости 20; 1к6 Тел/2к6 Тел). Если индивидуум умирает из-за этого, его лёгкие взрываются и испускают ещё одно облако ядовитого порошка.

ПАРАЛИЧ ПОЛУРФСЛИКОВ

На гниющих ногтях давно немых полуросликов растут эластичные пахнущие уксусом грибы. Если их собрать и вскипятить с луковой или яичной плесенью (есть несколько разных рецептов), то полученная серая вязкая жижа вызывает приступ артрита у того, кто её проглотит (спасбросок Стойкости с КС 30). От этой дряни нет лекарств, но у большинства гуманоидов болезнь сама проходит через 1к4 недель. Больного мучает боль в суставах и непрерывная диарея, так что он может делать только маленькие шажки (скорость 1,5 метра (5 футов)) и не может ничего держать в руках.

ГЕМАМОРТИС — ТАЛИКС

Эта мерзкая субстанция, напоминающая свернувшуюся кровь, создаётся в несколько этапов, и производится обязательно в теле вампира. Для первого этапа нужен таликс — суспензия из ложного серебра и чесночного масла в ртути, которая вызывает у вампира оцепенение. Один запах этой смеси вызывает у них состояние изумления, а проглатывание или попадание таликса в рану лишает вампира сил.

Вампира, подавленного таликсом, сковывают серебряными цепями и удерживают в коме до наступления риска смерти от голода. После этого его кормят кровью живой жертвы. Таликс реагирует со свежей тёплой кровью и алхимическая реакция парализует вампира. Теперь алхимик может убить вампира и извлечь из его желудка гемамортис-таликс.

Свежий гемамортис-таликс можно хранить неделю, после чего он начинает терять эффективность. Если добавить его в питьё или жидкую пищу, то вкусивший это впадёт в глубокий коматозный сон, почувствовав напоследок вкус крови во рту. Продолжительность этой комы зависит от свежести яда, но пробудившись, жертва ощущает кровожадность, которая длится несколько дней или даже недель. Положительные эффекты гемамортис-таликса тоже велики, так как жертва получает иммунитет к психическим атакам и доминированию, а также к укусам ядовитых тварей. Повторные использования гемамортис-таликса иногда вызывают безумие.

ВЫВЕРНУТЫЙ ГОБЛИН

Для создания этого мерзкого приспособления нужно нафаршировать желудок гоблина его собственной плотью и органами и подвесить на несколько недель это на солнце, чтобы газы раздули желудок до размера головы крупного гуманоида. После удара о врага, желудок рвётся, вываливая содержимое на цель, вызывая тошноту и, возможно, заражая грязной лихорадкой (filth fever). Некоторые мечут вывернутых гоблинов на верёвке, а другие кидают их как расплескивающееся оружие с дальностью 3 метра (10 футов) или используют в ловушках.



МАЛФУРТРАКСИЯ

Нечестивая вода с самых тёмных планов и чистейшие воды планов света, соединившись, создают эту жирную сине-чёрную жидкость. Смешивают их исключительно дьяволы. Когда бессмертные внешние заключают договор с дьяволами, обе стороны обычно испивают эту слизистую субстанцию. Малфуртраксия накладывает на обе стороны эффект *задания* (*geas*), обеспечивающий выполнение сделки, но есть небольшой шанс, что выпивший станет простым смертным. Малфуртраксия перестаёт действовать когда сделка считается выполненной. Если одна из сторон отказывается выполнять свои обязательства, малфуртраксия будет медленно и болезненно лишать внешнего всех сил и умений. Это окончательный эффект и никакое противоядие не спасает от него. После этого внешний получает подтип «местный». Дьяволы обладают иммунитетом к этому калечащему эффекту, хотя магия *задания* (*geas*) на них всё же действует. Для смертных это безвредная тошнотворная жижа.

ТРАУРНЫЙ ЛЁД

Жестокие алхимики древних времён нашли способ ловли скорбных криков обречённых душ и внедрения их в крошечные чёрные кристаллические капельки, которые стали известны как «траурный лёд». Когда траурный лёд касается плоти теплокровного существа, кристалл тает, выпуская непреодолимую волну скорби. Если жертва не пройдёт спасбросок Стойкости с КС 18, она не сможет атаковать, накладывать и концентрироваться на заклинаниях, а также совершать другие действия, требующие внимания (считайте эффект как «испытывающий тошноту»). Эффект сам оканчивается через 1к4 раундов.

МУМИФИЦИРУЮЩАЯ МАЗЬ

В большинстве культур, мумифицирующих знать, для сохранности тела используют травы и пряности. Некоторые беспринципные жрецы, познав силу мумии-нежити, ускоряют процесс их создания особой некромантной мазью. При правильном использовании мазью мажут беспомощного гуманоида за одну минуту до смерти, которая обычно приходит с добивающим ударом, совершённым на тщательно проработанной церемонии жертвоприношения. После этого жертва совершает спасбросок Стойкости с КС 25 и в случае провала за 24 часа превращается в мумию-нежить. В случае успеха жертва просто умирает. После активации *поднять из мёртвых* (*raise from the dead*) жертва должна совершить ещё один спасбросок Стойкости с КС 25 или начать испытывать тошноту в течение следующих 24 часов от остаточных эффектов мази.

ЯД ПРИЗРАЧНОЙ НАГИ

Некоторые алхимики извлекают из призрачных наг яд и вываривают его в липкую пасту, смешивая с частично свернувшимся ихором зверя хаоса (*chaos beast*). Если жертва провалит спасбросок от эффекта яда (спасбросок Стойкости с КС 13), она начинает превращаться в искалеченное змеевидное чудовище с рудиментальными ногами (используйте характеристики ягера наблюдателя (*monitor lizard*)). В этом новом облике существо забывает всю предыдущую жизнь. Эффект постоянен, но *снятие проклятья* (*remove curse*) возвращает всё назад.

СТИРДЖЕВЫЙ ТВОРОГ

Этот рецепт обнаружил один крестьянский ребёнок с садистскими замашками, когда поймал стирджа и насильно накормил его, тыкая хоботком в овечьи вымя. Разбухшее вымя погнало молоко с такой скоростью, что стирдж раздулся как мячик и уже не смог летать. Он несколько дней ходил вперевалку, после чего сдох и мальчик забыл о нём. Через несколько недель живот ни в чём не повинной твари разорвался и стало видно, что внутри него лежит сладковатая фиолетово-жёлтая творожная масса. Поедание этого творога вызывает чрезвычайно сильную тошноту, за которой следуют жуткие галлюцинации (КС Стойкости 15), после чего причиняется

временный урон Мудрости 2к8. Эффект длится 4 часа, и хотя он мало кому нравится, некоторые личности намеренно производят и употребляют стирджевый творог.

ДУБИЛЬНЫЙ РАСТВОР

Раствор, который дубильщики используют для выделки шкур, после использования становится опасной жидкостью. Иногда обработка шкур волшебных животных или внешних существ наделяет раствор просто ужасающей токсичностью. Такой раствор становится ценным ресурсом, который продают воровским гильдиям и искателям приключений. Его часто продают в виде расплескивающегося оружия, но им также можно наполнить, например, яму. Ниже перечислены эффекты от дубильного раствора, полученного от выделки шкур разных существ:

- Демонский раствор — спасбросок Стойкости с КС 12 или штраф -1 к броскам атаки и штраф -1 спасброскам на 1к4 раунда.
- Драконий раствор — спасбросок Стойкости с КС 12 или штраф к спасброскам Реакции на 1к4 раунда.
- Кокатрисовый раствор — спасбросок Стойкости с КС 12 или изумление на 1к4 раунда. Этот раствор получают, вымачивая перья кокатриса в дешёвом красном вине и уксусе. Раньше эту жидкость использовали для быстрого затвердевания раствора, который каменщики используют для возведения стен или починки сломанных мест.
- Фейский раствор — спасбросок Стойкости с КС 12 или на 1к4 раунда наступает *замешательство* (как заклинание *confused*). Этот раствор часто получают, выделявая кожу с ног сатиров.

ВЫДЕЛЕНИЯ ТОНУЩЕГО САХУАГИНА

Сахуагин может несколько часов обходиться без воды, после чего начинает «тонуть». От этого его внутренние органы начинают выделять яд, который вытекает в полость и удаляется после того как сахуагин вернётся в воду. Сделав небольшой разрез за жабрами «тонущего» сахуагина, можно собрать студенистое ядовитое выделение. Если поджечь или вскипятить большой кусок этой массы, то ядовитые испарения вызовут раздражение глаз и носоглотки (КС Стойкости 17, слепота и слабость 2к4 раунда). Особенно эффективно это совершать для поддержки существ, обладающих иммунитетом к яду, таких как нежить.

ПӨРӨЧНЫЙ ПРАХ

Пузырьки с этим порошком продают на чёрном рынке, но они иногда оказываются и в карманах искателей приключений. Для его изготовления нужно поймать слизь, желатинно чёрного пудинга, и держать его на постоянной диете из нечистот. Когда существо достаточно раздуется, его сжигают алхимическим огнём, пока не останется мелкий чёрный порошок. При использовании в качестве метательного оружия, вдыхание этого праха вызывает кашель и чихание (спасбросок Стойкости с КС 15, чтобы сопротивляться кашлю, провал означает, что цель 1 раунд не может совершать никаких действий), а открытые раны становится сложнее лечить немагическими методами (штраф -2 к проверкам Исцеления для ран, подвергшихся воздействию порошка). Если порошком окропить еду, можно вызвать её ускоренное гниение и усыхание. Ложки порошка хватит, чтобы испортить недельный запас еды и питья.

ДӨЗӨРНӨӨ МАСЛО

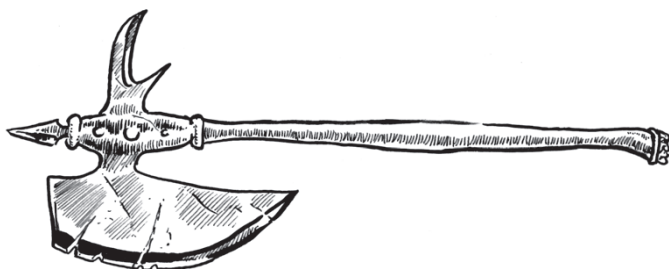
Алхимики выделяют масло из очень едких морских водорослей и разливают его по крохотным пузырькам. Ими снабжают городскую стражу, чтобы разнимать драчунов. Воры пользуются им для отвращения врагов. Обычно пузырёк или кидают, или прикрепляют к метательному снаряду проверкой Ремесла (оружейник) или Ремесла (лучник) с КС 10. Действие дозорного масла (КС 14) вызывает слепоту на 1—2 раунда, за которой следует головокружение ещё на 1к6 раундов. Действует оно только на живых существ. ♦

КОРОТКИЕ СЦЕНЫ ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ВНИМАНИЯ

Взгляд игроков становится стеклянным. Один сдерживает зевоту, пока вы описываете очередную пустую комнату, точь-в-точь похожую на дюжину предыдущих комнат. Другой что-то бормочет о поиске ловушек, бесцельно кидая кости. Если вам это знакомо, то описанные ниже события могут оживить вашу игру. Бросьте 1к100 или выберите сцену самостоятельно.

1к100	Результат
01	Рюкзак персонажа взрывается, выбрасывая несколько новых предметов.
02	За отрядом следует бродячий пёс. Постепенно присоединяются новые собаки, считающие отряд своим вожак.
03	Что-то невидимое срезает прядь волос с макушки одного из искателей приключений.
04	Герой получает временную способность понимать язык животных, хотя и не может ничего сам им говорить. Да и ничего интересного животные не рассказывают.
05	Хулиганы написали на стене неслестные отзывы об отряде.
06	Закрывая глаза, искатель приключений видит множество уставившихся на него глаз и слышит скрежет зубов.
07	Бард поёт: «Дьявол Гижирот убьёт любого, кто откроет рот, хотя петь здесь можно, если осторожно».
08	На искателей приключений из окна выбрасывают рыбы внутренности.
09	Призрак павшего союзника появляется и рассказывает о том, как больно умирать.
10	Размахивающий пером драматург требует, чтобы искатели приключений пересказали ему свои героические приключения.
11	Банда гоблинов верхом на воргах приближается к отряду и спрашивает направление к ближайшей деревне.
12	Нарушитель спокойствия приветствует одного из героев, пробегаая мимо. В следующую секунду толпа закидывает его гнилыми помидорами.
13	Выпив плохой эль, персонаж начинает неуправляемо рыгать. Это привлекает внимание слизневого мефита, который вызывает героя на соревнование по рыганию.
14	Вслед за героями идут музыканты, играющие фоновую музыку.
15	Из рюкзака персонажа доносятся чавкающие звуки.
16	На столбе висит вор, подвешенный вверх ногами в плотном коконе из своей же верёвки для лазания.
17	Упрямый хозяин таверны требует, чтобы искатели приключений сначала станцевали, и только потом он даст им суп.
18	Колдун с мертвенно-серым лицом кидает в отряд некий порошок и исчезает.
19	Встречается плакат о пропаже человека с лицом одного из героев.
20	К одному из мужских персонажей подбегает гoblin, крича: «Папа! Палочка!»
21	К героям подбегает толпа обывателей, требующая автографов.
22	По полу катится глазное яблоко размером с дыню.
23	Земля под отрядом становится всё горячее и горячее.
24	Искатель приключений получает истинное зрение, но цвета для него такие яркие, что больно смотреть.
25	Предсмертные судороги у одного из трупов никак не останавливаются.
26	Звёзды в ночном небе гаснут, одна за другой.
27	Заблудившись в пустоши, отряд обнаруживает свои собственные следы.
28	С потолка сыплется пыль, после чего раздаётся угрожающий треск.
29	Курьер приносит письмо с текстом «среди вас есть доппельгангер».
30	Искателя приключений что-то щекочет и из-под доспеха вываливается рой жуков.
31	Жирный кобольд проходит мимо и отрывает раскрашенное яйцо.
32	Отряд находит огромную книгу на Драконьем языке с заголовком «Нарушение пищеварения: Каких существ избегать».
33	Окровавленный человек в стороне вопит: «Мы все умрём!».
34	Персонаж, с которым искатели приключений разговаривают, достаёт подушку, ложится и засыпает.
35	Появляется огромное ведро и из него идёт дождь.
36	Бестелесный голос шепчет: «Бегите!»
37	Татуировки героя на два раунда оживают.
38	К отряду бежит улыбающийся троллодит, но взрывается, не добежав.
39	Тренту очень хочется раздавить персонажа с самым высоким показателем Харизмы.
40	Гробовщик начинает снимать мерку со всех искателей приключений.
41	Вялая мышь крутится под ногами и делает всё, чтобы её раздавили.
42	Страшная баронесса похотливо разглядывает и распутно разговаривает с отрядом.
43	Отражение персонажа в луже выглядит постаревшим.
44	Там, где проходит один из героев, портится еда и вянут цветы.
45	Лежащий ничком пьяница исчезает в кустах, влекомый насекомыми.
46	Отряд входит в город, в котором одежда находится под запретом.
47	Огр просит занять денег, чтобы он мог купить конфеток.
48	Улыбающаяся девочка протягивает герою кольцо и убегает. Тут же появляется владелец кольца, тролль.
49	Местный подросток требует с отряда оплаты услуг, которые ему никто не поручал.
50	Рыдающий великан умоляет вытащить занозу.

1к100	Результат
51	Злой стражник арестовывает отряд за то, что они не убирали навоз за своими скакунами.
52	Из ниоткуда появляется волшебник. Он в замешательстве оглядывается и снова исчезает.
53	Пение цыганки вызывает у всех зубную боль.
54	На полу нацарапано послание: «Не туда!»
55	Из озера в небо идёт дождь.
56	Скакуны и тягловые животные чего-то пугаются. Требуется проверка Обращения С Животными с КС 20, чтобы успокоить их.
57	Между плитами струится зелёная слизь.
58	Пылающие отпечатки ног ведут к стене, а затем исчезают.
59	На оружии и доспехах появляются иллюзорные пятна ржавчины (спасбросок Воли с КС 16, чтобы не поверить).
60	Шаман предупреждает искателя приключений, что однажды он женится на медведице.
61	Персонаж слышит чавканье и причмокивание, но не может найти источник звука.
62	Открыв дверь, отряд отталкивается назад рекой крови, вырвавшейся из комнаты.
63	Прохожий указывает на героев и смеётся над какой-то шуткой.
64	Маленький ребёнок тихо следует за отрядом.
65	Уличный мим делает вид, что плачет на плече одного из искателей приключений.
66	Кожа всего отряда становится болезненно чувствительной.
67	Герои находят куклу, набитую извивающимися червяками.
68	Могучий воин подходит к отряду и вызывает героев на соревнования по игре в ладушки.
69	Рукоятка оружия героя становится очень холодной.
70	В запутанной бороде почтенного чародея запутался крошечный мёртвый бес. Никто не может отважиться сказать ему об этом.
71	Одно из героев не покидает ощущение, что он уменьшается.
72	Персонажи внезапно начинают пахнуть серой и тухлым мясом.
73	Колокола, звенящие где-то вдалеке, звучат всё громче, вне зависимости от того, куда идёт отряд.
74	Шипящие голоса спорят о том, кто из искателей приключений вкуснее.
75	После каждого шага героя его туфли кричат от боли.
76	Мимо проходит лунатик. Спиной вперёд.
77	Пламя факела внезапно становится синим.
78	Отряд слышит приглушённый крик за стеной.
79	Всё, чего касается герой, становится свиной.
80	Навстречу искателям приключений катится стена таинственного тумана.
81	Верёвка, ведущая в пещеру, оканчивается окровавленным обручком.
82	Голый бродяга убеждает отряд, что они его не видят.
83	Надушенный колобок убегает от толпы голодных детей.
84	Радуга становится твёрдой, превращаясь в огромный мост.
85	Скунс-оборотень обрызгивает отряд и убегает.
86	В зрачках союзника видно изображение бога смерти.
87	У искателя приключений возникает ощущение, будто в его животе кто-то пинается.
88	После убийства мухи раздаётся жужжащий голос, приветствующий Вельзевула.
89	Начинается орктоберфест!
90	Перед искателем приключений появляется и парит чёрная роза, напоминая о пропущенных похоронах любимого человека.
91	Некий запах мешает вспомнить что-то важное в этой ситуации.
92	Ледяной порыв ветра приносит шёпот: «Началось!»
93	Неудачная шутка героя вызывает у всех вспышку безудержного смеха.
94	Снаряжение отряда оживает и пытается сбежать.
95	Драка в таверне переходит на улицу, а хозяин утверждает, что во всём виноваты искатели приключений.
96	На тёмной аллее идёт спотыкающаяся фигура. Она кашляет кровью и падает у ног отряда.
97	Палач предлагает по дешёвке товары, но героям придётся купить всё сразу.
98	Мимо проезжает фермер на телеге с огромными овощами.
99	Владелец постоянного двора будит ночью героев, убеждая их как можно скорее уехать.
00	Уличный оборванец кидает в искателей приключений кочан капусты.



100 УНИКАЛЬНЫХ СОКРОВИЩ

Герои и злодеи фэнтези запоминаются не только своими убеждениями и выдающейся внешностью, но и интересным снаряжением, от предметов искусства до нелепых безделушек. Сделайте персонажей более интересными, подарив им уникальные вещи. Добавьте по одной такой вещи к каждой сокровищнице!

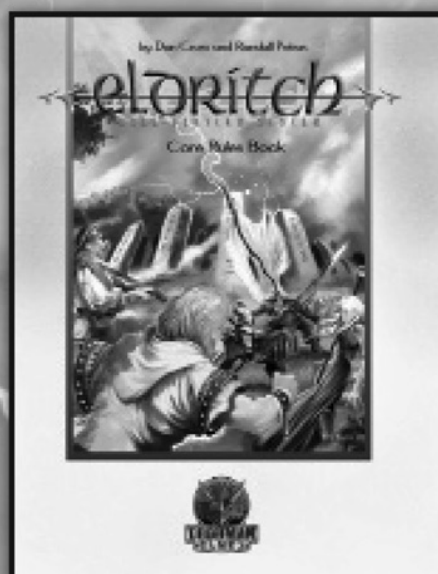
Бросьте 1к100 или самостоятельно выберите понравившееся сокровище.

1к100	Результат
01	Украшенные гранатами воровские инструменты.
02	Нанизанные на верёвочку морские ракушки, и в каждой хранится мешочек с экзотическими благовониями.
03	Кусочки сыра, вырезанные в форме гномов и кобольдов.
04	Небольшое серебряное зеркальце, отражение в котором выглядит немного красивее оригинала.
05	Свисток для собак, привлекающий ещё и гноллов.
06	Яркая метёлка из перьев павлина с драгоценными камнями.
07	Декоративный разумный оживлённый механический замок.
08	Набор разноцветных ароматизированных трутов.
09	Отличное перо для писания, инкрустированное лазуритом, золотыми листьями и королевской печатью.
10	Записная книжка в кожаном переплёте, украшенная волшебными символами.
11	Стилизованное одеяние придворного, напоминающее одежду крестьянина.
12	Музыкальная шкатулка с механической танцовщицей.
13	Гладкий речной камень с вкраплениями золота и дварфской меткой.
14	Инкрустированный писчий набор, включая нож для писем из белого золота, пресс-папье и кольцо-печатку.
15	Резной зуб чёрного дракона.
16	Деревянный чехоманчик, раскладывающийся в маленький алтарь с символом веры, чашами со святой водой и канделябром.
17	Заводная статуэтка сидящего на хвосте бронзового дракона, бумажные крылья которого толкают воздух как вентилятор.
18	Палочки для гадания, изготовленные из хрусталя и меди.
19	Шестигранная игральная кость со следующими изображениями на гранях: корона, змея, роза, пламя, четырёхлистный клевер и череп.
20	Пыльный сосуд с изображениями похоронной процессии русалок, наполненный маринованными молодыми осьминожками.
21	Ложка из азурита.
22	Диадема из электрума с шарами на цепочках. В каждом шаре лежат ароматные лепестки диких цветов.
23	Синяя стеклянная бутылка с обрезками ногтей эльфов.
24	Литейная форма знаменитого кольца королевы из знаменитой ювелирной мастерской.
25	Набор из четырёх кубков горного хрусталя. Два из них немного надколоты.
26	Раковина для умывальника из позолоченного панциря черепахи.
27	Несколько бутылок отличного вина, а также всегда свежий при помощи магии хлеб, сыр и мясо с пряностями.
28	Колода игровых карт с золотым тиснением, с рисунками в стиле барокко.
29	Перламутровый гребень в форме раковины.
30	Волшебная палочка из красного дерева с последним зарядом <i>лечения малых ран (cure minor wounds)</i> .
31	Повязка на голову со спиралевидным медальоном.
32	Кружка, вырезанная из рога химеры с надписью на боку, описывающей её происхождение.
33	Единственная копия смешной, но никому не известной пьесы под названием «Операция "проказа"».
34	Пояс из соединённых адамантиновых пластин.
35	Кондитерские трюфеля, которые в действительности являются пауками, утопленными в грибном бренди и облитыми шоколадом. Деликатес свирфнеблинов.
36	Флейта из окаменевших глазных стебельков огромного лобстера.
37	Крохотный мраморный гробик с запахом сирени.
38	Напудренный парик из другого мира.
39	Ароматизированная свеча, изготовленная из цветов лозы-убийцы.
40	Ленточный корсет, который магическим образом сжимается и расширяется по воле владельца.
41	Деревянная коробка с множеством иностранных монет.
42	Платиновая лента для волос с обсидиановыми вставками.
43	Стеклянный ларец с разными экзотическими личинками, мотыльками и бабочками.
44	Серебряный сюрискен, замаскированный под значок блюстителя порядка.
45	Палочка с крохотным иллюзорным пламенем на конце.
46	Замыкающийся деревянный саквояж с красками, чернилами и набором пергаментов всех цветов радуги.
47	Янтарная курительная трубка, внутри которой видна древняя стрекоза. Трубка сама поджигает табак, помещённый в неё.
48	Гоблинский кукольный домик — макет пещеры со зловещими куклами и обстановкой.
49	Красная лакированная коробка с живыми шелкопрядами и крохотным деревцем.
50	Калейдоскоп с крошечными зеркальцами на внешней стороне.
51	Рукописный портрет в резной рамке из сердолика.
52	Выцветшая карта с детальным планом прохода по опасному перевалу.
53	Богато украшенный шлем из головы моржа.
54	Медная монетка, которая при помощи магии сама подпрыгивает в воздух если её хотят подбросить в пари.

1к100	Результат
55	Свадебное платье, расшитое мелким жемчугом, кристаллами и алмазами, бережно хранящееся в сундучке из кедра.
56	Пустой журнал с резной деревянной обложкой, изображающей лесную поляну.
57	Изысканная стеклянная ваза со стеклянными же цветами.
58	Четыре свечи, раскрашенные в стиле разных времён года, связанные хитрым узлом.
59	Аметистовое пресс-папье.
60	Хитро скованный мифрильный браслет на лодыжку, состоящий из скоб, задвижек и шестерёнок.
61	Подставка для книг в виде двух базальтовых горгулий.
62	Маленькая коробочка, вырезанная из опала, с несколькими крупными зловонными спор грибов внутри.
63	Чаша из слоновой кости в пятнах от вина.
64	Серебряная коробочка в виде сердца с локоном волос внутри.
65	Табличка с письменами «Жизнь уменьшается и увеличивается соразмерно с нашей храбростью».
66	Блестящий шарф, связанный из бороды огненного великана.
67	Пара хрустальных пузырьков с прахом и слезами местного святого.
68	Бритва с перламутровой рукояткой.
69	Крохотная статуэтка цыганки, сделанная из глины и тряпок, зачарованная так, что начинает танцевать под полной луной.
70	Гоблинский палец на латунной цепочке, приносящий удачу.
71	Кусок камня, обработанный так, что становятся видны окаменевшие останки таинственного маленького существа.
72	Счёты размером с ладонь с драгоценными камнями вместо костяшек.
73	Волшебный цветочный горшок, позволяющий растениям в нём жить без света и воды.
74	Сосуд, хранящий крохотный кусочек студенистого куба.
75	Поднос с песком, камушками и крохотными грабелями.
76	Трещотка из черепахи с рукояткой из черепаховой же шеи.
77	Фарфоровый свисток, который звучит как дрозд.
78	Железный пояс верности с выгравированными розами.
79	Золотая брошь в виде скорпиона с рубиновыми глазами.
80	Огромный кальян из нефрита и латуни в форме нальфешни.
81	Вышитая салфетка из шёлка пауков.
82	Футляр для свитков из чёрного дерева, инкрустированный изнутри искрящимся лунным камнем.
83	Ожерелье с подвеской в виде крошечных латунных песочных часов.
84	Коллекция эфесов для мечей, изображающая пантеон богов.
85	Мех со зловещей смазкой для клинков. Рассекая воздух, смазанный ей клинок издаёт демонический рык.
86	Коробка из красного дерева, хранящая коллекцию минералов. Все камни подписаны и упорядочены.
87	Череп барсука, превращённый в контейнер, и заполненный красной пастообразной краской.
88	Кулинарная книга с двадцатью способами насаживания свиньи на вертел.
89	Протез руки из гипса с мелкими рунами.
90	Банка с несколькими сотнями разных пуговиц.
91	Скрученная шкура тигра-оборотня, перевязанная шёлковой лентой.
92	Кожаная сума с резиновым мячиком и двумя дюжинами калтропов.
93	Кораблик в бутылке, на который нападает оживлённый магией игрушечный осьминог.
94	Окровавленная деревянная коробка с ржавыми хирургическими инструментами внутри.
95	Мумифицированная пикси.
96	Перочинный ножик с рукояткой из окаменевшего дерева.
97	Сумочка с идеальными для запуска по воде плоскими камнями.
98	Отвратительно пахнущий комок меха в сумочке на шею. Служит для отпугивания оборотней.
99	Набор разных волшебных зверей на подставках.
00	Клетка с пробуженным (awakened) сверчком.



The core rulebook at your favorite game store in February 2008 for just \$19.99!



A fast-paced, action-oriented RPG of
high fantasy.



GM GEMS

A COLLECTION OF GAME MASTER INSPIRATION

SYSTEMS-NEUTRAL TOOLS FOR EVERY GAME MASTER

GM Gems: A Tome of Game Master Inspiration
is filled with a wealth of information and ideas
to empower every aspect of your game.
Never run boring, vanilla games
and never be caught flat-footed!

INSPIRATION AND PERSPIRATION

This 64-page collection of tricks and tips
is systems-neutral, so you can play it with any
role playing game you choose. GM Gems
is written by veteran Game Masters and some of
today's best known RPG designers, and includes:

- Alchemical Mishaps
 - Empty Rooms Worth Describing
 - Extraordinary Campsites
 - Familiar Creatures with Unfamiliar Faces
 - Short Encounters for Short Attention Spans
 - Unique Taverns and Inns
 - Unusual Holidays
- And much, much more!

ISBN 978-0-9801291-1-3



9 780980 129113

GMG4371 \$15.99

1

